SHARP®





MODE D'EMPLOI

MODÉLE

XG-NV7XU

PROJECTEUR MULTIMÉDIA NUMÉRIQUE







Avant d’utiliser ce projecteur, veuillez lire attentivement ce mode d’emploi.

MODE D’EMPLOI

FRANÇAIS

IMPORTANT

Pour vous aider à retrouver votre Projecteur en cas de perte ou de vol, veuillez noter le Numéro de Série, inscrit sur le fond du projecteur, et conserver soigneusement cette information. Avant de recycler l’emballage, vérifiez convenablement son contenu en vous reportant à la liste «Accessoires fournis» de la page 10.

N° de modèle: XG-NV7XU

N° de série:

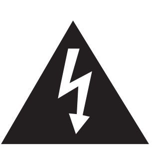
Afin de bénéficier de la garantie qui s’applique à votre nouvel appareil SHARP, il est important de remplir aussitôt que possible la CARTE D’ENREGISTREMENT emballée avec le projecteur.

1. **GARANTIE**
   Elle vous permet de bénéficier immédiatement de la garantie sur les pièces, le service et la main-d’œuvre, applicable à cet achat.
2. **ACTE CONSOMMATEUR POUR LA SURETÉ DES PRODUITS**
   Pour être assuré de recevoir toute notification de sûreté concernant une inspection, une modification ou un rappel que SHARP serait amené à effectuer en vertu de l’Acte pour la sûreté des produits de 1972, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L’IMPORTANTE CLAUSE «GARANTIE LIMITÉE».

Etats-Unis seulement

AVERTISSEMENT: Source lumineuse de grande intensité. Ne pas fixer le faisceau lumineux ou le regarder directement. Veiller particulièrement à éviter que les enfants ne fixent directement le faisceau lumineux.

AVERTISSEMENT: Afin d’éviter tout risque d’incendie ou d’électrocution, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l’humidité.

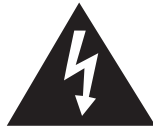


ATTENTION

RISQUE D’ELECTROCUTION. NE PAS RETIRER LES VIS, A L’EXCEPTION DES VIS DE REPARATION UTILISATEUR SPECIFIEES.



ATTENTION: POUR EVITER TOUT RISQUE D’ELECTROCUTION, NE PAS RETIRER LE CAPOT. AUCUNE DES PIECES INTERIEURES N’EST REPARABLE PAR L’UTILISATEUR, A L’EXCEPTION DE L’UNITE DE LAMP. POUR TOUTE REPARATION, S’ADRESSER A UN TECHNICIEN D’ENTRETIEN QUALIFIE.



L’éclair terminé d’une flèche à l’intérieur d’un triangle indique à l’utilisateur la présence à l’intérieur de l’appareil d’une «tension dangereuse» non isolée ayant une amplitude suffisante pour provoquer une électrocution.



Le point d’exclamation à l’intérieur d’un triangle indique que des instructions de fonctionnement et d’entretien importantes sont détaillées dans les documents fournis avec l’appareil.

AVERTISSEMENT: En vertu des Règlements du FCC, tout changement ou modification apporté à l’appareil non autorisé par le fabricant est susceptible d’invalider l’autorité du client d’utiliser cet appareil.

Etats-Unis seulement

INFORMATION

Les tests effectués sur cet appareil ont montré qu’il est conforme aux limites fixées pour les appareils numériques de classe A en vertu de la section 15 du Règlement du FCC, destinées à apporter une protection raisonnable contre des interférences dommageables en cas de fonctionnement dans un environnement commercial. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l’énergie de fréquences radio. S’il n’est pas installé et utilisé conformément aux instructions du mode d’emploi, il peut occasionner des interférences dommageables dans les communications radio. Il est possible que l’utilisation de cet appareil dans une zone résidentielle occasionne des interférences. Dans ce cas, l’utilisateur doit prendre toutes les mesures qui s’imposent pour faire cesser ces interférences, et ce, à ses propres frais.

Etats-Unis seulement

Le câble d’ordinateur fourni dans le carton doit être utilisé avec l’appareil. Il est prévu pour assurer la conformité de l’appareil avec le contrôle FCC Classe A.

Etats-Unis seulement



MISES EN GARDE IMPORTANTES

L'énergie électrique peut être utilisée à de nombreuses fins utiles. Ce projecteur a été conçu et fabriqué de manière à assurer votre sécurité. Toutefois, une UTILISATION INCORRECTE PEUT PROVOQUER DES RISQUES D'ÉLECTROCUTION OU D'INCENDIE. Pour ne pas empêcher le bon fonctionnement des dispositifs de sécurité intégrés dans ce projecteur, veuillez observer les règles fondamentales suivantes relatives à son installation, son utilisation et sa réparation. Pour garantir votre protection ainsi que la longue durée d'utilisation de votre projecteur, veuillez, avant utilisation, lire attentivement ces «MISES EN GARDE IMPORTANTES».

1. **Lire le mode d'emploi**
   Lire attentivement toutes les instructions concernant la sécurité et la manière de procéder avant de faire fonctionner l'appareil.
2. **Conserver le mode d'emploi**
   Conserver le mode d'emploi pour toute référence ultérieure.
3. **Respecter les avertissements**
   Respecter tous les avertissements et toutes les instructions indiquées sur le projecteur.
4. **Suivre les instructions**
   Toutes les instructions données dans ce mode d'emploi doivent être suivies.
5. **Nettoyage**
   Débrancher l'appareil de la prise secteur avant de le nettoyer. Ne pas utiliser de détergent liquide, ni en bombe aérosol. Utiliser un chiffon humide pour le nettoyer.
6. **Accessoires**
   Ne pas utiliser d'accessoires non recommandés par le fabricant de l'appareil, ceux-ci pouvant se révéler dangereux.
7. **Froid et humidité**
   Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau, c'est-à-dire, par exemple près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier de cuisine ou d'une bassine, non plus que dans un sous-sol humide ou près d'une piscine, etc.
8. **Meubles**
   Ne pas placer l'appareil sur un chariot, un support, un trépied, une console ou une table instable. Il risque, en tombant, de blesser gravement un enfant ou un adulte, et d'être sérieusement endommagé. Utiliser exclusivement un chariot, un support, un trépied, une console ou une table recommandé par le fabricant, ou vendu avec le produit. L'installation de l'appareil doit être réalisée conformément aux instructions du fabricant en utilisant les accessoires de montage agrées par celui-ci.
9. **Transport**
   L'ensemble composé de l'appareil et d'un chariot doit être déplacé avec précaution. En cas d'arrêt brusque, de force excessive, d'accélération ou de sol irrégulier, l'équipement et le chariot risquent de se renverser.

   
10. **Ventilation**
    Les fentes et les ouvertures d'aération aménagées sur l'appareil servent à la ventilation. Elles visent à assurer un fonctionnement fiable du projecteur et à le protéger d'une surchauffe. Ces ouvertures ne doivent en aucun cas être obstruées ou recouvertes en plaçant le projecteur sur un lit, un sofa, un tapis ou une autre surface de ce type. Le projecteur ne doit pas non plus être placé dans un meuble encastré tel qu'une bibliothèque si une ventilation adéquate n'a pas été prévue, conformément aux instructions du mode d'emploi.
11. **Alimentation électrique**
    Ce projecteur ne doit être alimenté qu'au moyen de la source d'alimentation indiquée sur l'étiquette. En cas d'incertitude quant au type de courant électrique disponible dans votre région d'habitation, consultez votre revendeur ou votre compagnie d'électricité. Pour l'utilisation du projecteur sur batterie ou autres, consultez le mode d'emploi.
12. **Mise à terre et polarisation**
    Cet appareil est équipé d'une fiche avec mise à la terre à trois broches, la troisième broche étant destinée à la mise à la terre. Cette fiche ne peut être branchée qu'à une prise de courant avec mise à la terre. Ceci est un dispositif de sécurité. Si vous ne pouvez pas introduire la fiche dans la prise, contactez votre électricien afin de remplacer la prise obsolète. Ne tentez pas de modifier la fiche et d'invalider, ce faisant, sa fonction de sécurité.
13. **Protection du cordon**
    Le cordon d'alimentation doit être placé de manière à ce qu'on ne marche pas dessus, et à ne pas être coincé par des objets. Veiller particulièrement à l'état du cordon près de la fiche, de la prise murale et de l'endroit où il sort du produit.
14. **Foudre**
    Pour protéger davantage le projecteur contre d'éventuels dégâts causés par la foudre ou lorsqu'on le laisse inutilisé pendant de longue périodes, le débrancher de la prise secteur et déconnecter la totalité du câblage. Ces mesures protégeront le projecteur contre les dégâts causés par la foudre et les pointes de tension.
15. **Surcharge**
    Ne pas surcharger les prises murales et les rallonges en y branchant trop d'appareils. Ceci peut provoquer un incendie ou une électrocution.
16. **Objets et liquides**
    Ne jamais introduire d'objet par les ouvertures de l'appareil, à l'intérieur de ce projecteur. Celui-ci pourrait en effet entrer en contact avec des parties soumises à une tension électrique, et provoquer un incendie ou une électrocution. Ne jamais renverser de liquide sur l'appareil.
17. **Réparation**
    Ne pas tenter de réparer cet appareil vous-même. Une fois le capot ouvert, vous vous exposez en effet à des tensions dangereuses et autres risques. Pour toute réparation, consulter un technicien qualifié.
18. **Dégâts nécessitant une réparation**
    Débrancher l'appareil de la prise secteur murale et faire appel aux services d'un technicien qualifié dans les cas suivants:
    a. Lorsque le cordon ou la prise d'alimentation secteur sont endommagés ou usés.
    b. Lorsqu'un liquide a été renversé, ou qu'un objet est tombé dans le projecteur.
    c. Lorsque le projecteur a été exposé à la pluie ou à de l'eau.
    d. Lorsque le projecteur ne fonctionne pas normalement, bien que toutes les instructions du mode d'emploi aient été suivies. N'effectuer que les réglages indiqués dans le présent mode d'emploi. Si un autre réglage est mal effectué, l'appareil risque d'être endommagé, et sa remise en état de marche normal peut ensuite nécessiter l'intervention d'un technicien qualifié ainsi qu'un important travail de réglage de sa part.
    e. Lorsque le projecteur est tombé ou a été endommagé d'une manière ou d'une autre.
    f. Le projecteur doit être réparé lorsque ses performances changent distinctement.
19. **Pièces de remplacement**
    Lorsque des pièces doivent être remplacées, s'assurer que le technicien d'entretien utilise les pièces de rechange spécifiées par le fabricant, ayant les mêmes caractéristiques que les pièces originales. L'utilisation de pièces de substitution impropres peut provoquer des électrocutions, un incendie ou d'autres problèmes.
20. **Contrôle de sécurité**
    Après toute opération d'entretien ou de réparation sur cet appareil, demander au technicien de procéder aux vérifications de sécurité d'usage, afin de s'assurer du bon état de fonctionnement de l'appareil.
21. **Installation de l'appareil au mur ou au plafond**
    L'installation du projecteur au plafond ou sur un mur doit être réalisée conformément aux instructions du fabricant.
22. **Chaleur**
    Le projecteur ne doit jamais être installé à proximité d'un équipement générant de la chaleur comme par exemple un radiateur, un chauffage ou un amplificateur.

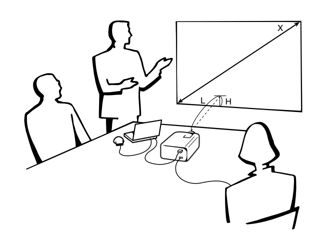


Caractéristiques spéciales

1. ENTRÉE ORDINATEUR NUMÉRIQUE DIRECTE (PanelLink™)

Les signaux de l'appareil source vers le projecteur restent numériques, donnant ainsi des images d'ordinateur plus nettes, plus claires, sans parasites et ne nécessitant aucun réglage.

2. COMPATIBILITE AVANCEE AVEC DES STATIONS DE TRAVAIL ET DES PC HAUT DE GAMME



Compatible avec jusqu'à 200 Hz de vitesse de régénération verticale. Signaux de synchronisation sur vert et synchronisation composite pour l'utilisation avec une grande variété d'ordinateurs personnels et de stations de travail haut de gamme. (Page 11)

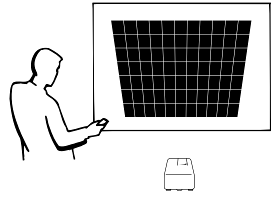
3. UTILISATION AVEC DTV*/HDTV

Permet la projection d'images DTV et écran large 16:9 par connexion à un décodeur DTV ou d'autres systèmes vidéo de même type. (Page 13)

4. COMPATIBILITÉ AVEC UN APPAREIL VIDÉO (VIA RVB)

Equipé de bornes pour la connexion à un décodeur DTV, un lecteur DVD et d'autres systèmes vidéo similaires pour des images de qualité supérieure. (Page 13)

5. CIRCUIT VIDÉO DE POINTE

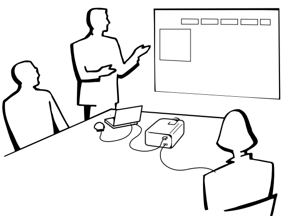


Procure des images vidéo de haute qualité avec un minimum de parasites pour des présentations plus spectaculaires.

6. CORRECTION NUMERIQUE KEYSTONE

Règle numériquement l'image projetée en angle tout en maintenant sa qualité et sa luminosité. (Page 19)

7. INTERFACE GRAPHIQUE UTILISATEUR (GUI) FACILE A UTILISER

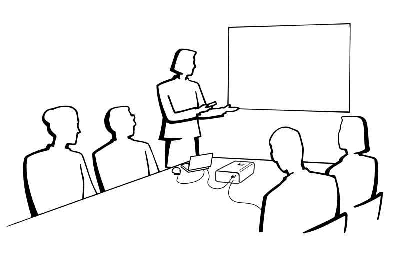


Un système de menu à base d'icônes multicolores permet d'effectuer en toute simplicité les réglages de l'image. (Page 23)

8. CONCEPTION CONVIVIALE

La conception bicolore, accompagnant l'interface graphique utilisateur (GUI) intuitive, rend ce projecteur facile à installer et à régler.

9. PRESENTATIONS SANS FIL AVEC IrCOM



La fonction IrCOM vous permet de transmettre sans fil des images numériques par le biais d'une communication infrarouge, à partir d'un PC ou d'un appareil photo numérique. (Page 25)

10. TECHNOLOGIE DE SYNCHRONISATION AUTOMATIQUE POUR PERFECTION AUTOMATIQUE DE L'IMAGE

Procède automatiquement aux réglages nécessaires pour des images d'ordinateur parfaitement synchronisées. (Page 29)

11. COMPRESSION ET EXTENSION INTELLIGENTES

En utilisant une technologie intelligente de remise aux dimensions, ce projecteur peut présenter en détail des images avec des résolutions plus élevées ou plus basses, sans en compromettre la qualité. (Page 36)

12. RESOLUTION XGA POUR PRESENTATIONS HAUTE RESOLUTION

Grâce à sa résolution XGA (1.024 × 768), ce projecteur peut afficher des informations de présentation extrêmement bien détaillées.

13. COMPATIBLE UXGA

Les images de résolution UXGA (1.600 × 1.200) sont redimensionnées de manière intelligente à 1.024 × 768 pour plein écran ou des présentations par défaut.

14. ECRAN DE DEMARRAGE PERSONNALISABLE

Il vous permet de charger une image de démarrage personnalisée (le logo de votre société par exemple) qui sera affichée lorsque le projecteur est en train de chauffer. (Page 42)

15. OUTILS DE PRESENTATION INTEGRES

Une grande variété de fonction utiles de présentation ont été intégrées pour rendre les présentations plus attrayantes. Parmi celles-ci, les fonctions de «Collage», de «Minuterie» et d'«Agrandissement numérique». (Page 44)

16. FONCTIONNEMENT SILENCIEUX

Le fonctionnement silencieux de l'appareil permet au public de se concentrer sur la présentation sans être distrait par le bruit du ventilateur.

*DTV est un terme générique utilisé pour décrire le nouveau système de télévision numérique aux Etats-Unis.



Table des matières

Informations importantes

MISES EN GARDE IMPORTANTES 2
Caractéristiques spéciales 3
Table des matières 4
Conseils sur le fonctionnement 5
Comment avoir accès aux modes d'emploi PDF (pour Windows et Macintosh) 6
Pour obtenir une assistance SHARP (Etats-Unis seulement) 6
Nomenclature des organes 7

Configuration et branchements

Accessoires fournis 10
Branchement du projecteur 11

Utilisation

Démarches de base 16
Configuration de l'écran 18
Fonctionnement de la souris sans fil avec la télécommande 21
Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur) 23
Utilisation de IrCOM pour des présentations sans fil 25
Sélection de la langue d'affichage sur écran ... 26
Sélection du mode du système d'entrée vidéo (Mode VIDÉO seulement) 26
Réglages de l'image 27
Réglages du son 28
Réglages de l'image de l'ordinateur 29
- Réglage de synchronisation automatique 30
- Fonction d'affichage de synchronisation automatique 30
- Mémorisation et sélection des réglages 31
- Réglage mode spécial 32

Fonctions pratiques

Fonction d'arrêt sur image 33
Agrandissement numérique de l'image (ENLARGE) 34
Correction Gamma 35
Sélection du mode d'affichage de l'image 36
Fonction d'écran noir 37
Fonction de priorité à l'affichage sur écran ... 37
Fonction de mise hors tension automatique ... 38
Conversion E/P 39
Vérification de la durée d'utilisation de la lampe 39
Sélection du type de signal........................... 40
Vérification du signal d'entrée 40
Mise en place d'une image de fond 41
Sélection d'une image de démarrage 42
Fonction de renversement/inversion de l'image 43
Utilisation des outils de présentation 44
Fonction d'état 45

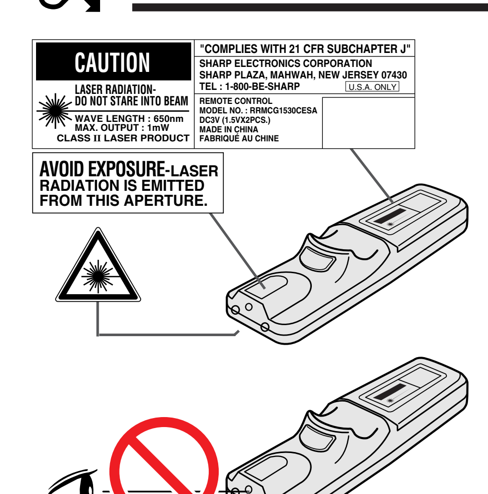
Maintenance et guide de dépannage

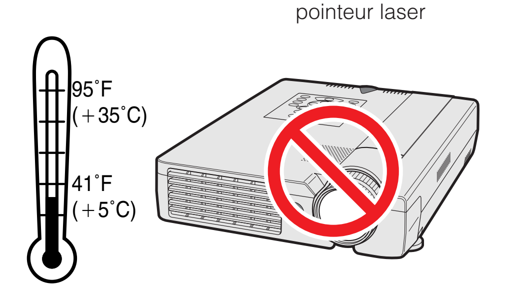
Lampe/Témoins d'entretien 47
Remplacement de la lampe de projection 48
Utilisation du système de sécurité Kensington 49
Guide de dépannage 49

Annexes

Transport du projecteur 51
Affectation des broches des connecteurs 52
Spécifications du port RS-232C 53
Signaux d'entrée (Synchronisation recommandée) 55
Fiche technique 57
Dimensions 58
Guide pour des présentations réussies 59
Glossaire 63
Index 64

Conseils sur le fonctionnement

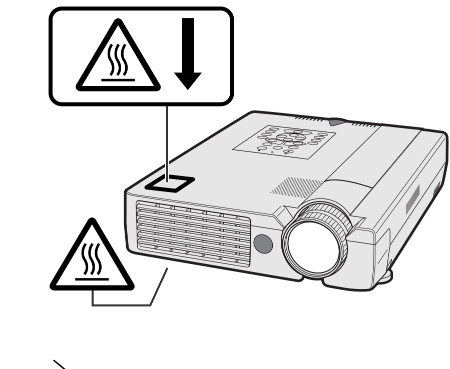




Précautions liées au pointeur laser

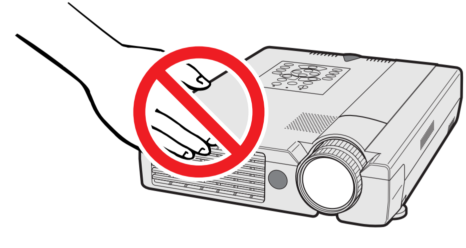
Le pointeur laser de la télécommande émet un rayon laser par l'ouverture du pointeur laser. Il s'agit d'un laser de Classe II qui risque de diminuer votre vue s'il est dirigé dans vos yeux. Les trois marques à gauche représentent des étiquettes de précaution pour le rayon laser.

- Ne regardez pas directement dans l'ouverture du pointeur laser et ne la dirigez pas vers vous-même ou d'autres personnes. (Le faisceau laser de cet appareil est inoffensif s'il est projeté directement sur la peau; toutefois, veillez à ne pas le projeter directement dans les yeux.)
- Utilisez toujours le pointeur laser à une température comprise entre 41°F et 95°F (entre +5°C et +35°C).
- L'utilisation de commandes, de réglages ou l'exécution de procédures différentes de celles mentionnées dans ce guide peuvent entraîner une exposition dangereuse à des radiations.



Précautions liées à l'installation du projecteur

Pour réduire le besoin d'entretien et préserver la haute qualité des images, SHARP recommande d'installer ce projecteur dans un endroit exempt d'humidité, de poussière et de fumée de cigarette. Lorsque le projecteur est soumis à ces nuisances, l'objectif et le filtre doivent être nettoyés plus fréquemment. Le filtre doit être remplacé périodiquement et un nettoyage interne du projecteur est requis. Pourvu que le projecteur soit entretenu convenablement de cette façon, son emploi dans un endroit souillé comme ci-dessus ne réduira pas sa durée totale de fonctionnement. Notez que tout nettoyage interne doit être confié à un revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou à un centre de service.



Remarques sur le fonctionnement

- Les deux marques à gauche représentent des étiquettes de précaution pour les parties du projecteur émettant une forte chaleur pendant le fonctionnement.
- Les évents d'échappement, le couvercle de la cage de la lampe et les parties à proximité peuvent être extrêmement chaudes pendant le fonctionnement du projecteur. Pour éviter des brûlures, ne touchez pas ces pièces avant qu'elles ne soient suffisamment refroidies.
- Laissez un espace d'au-moins 4 pouces (10 cm) entre le ventilateur de refroidissement (orifice d'aération) et la paroi ou l'obstacle le plus proche.
- Si le ventilateur de refroidissement est obstrué, un dispositif de protection met automatiquement la lampe du projecteur hors tension. Ceci n'est pas le signe d'une défaillance. Débranchez le cordon d'alimentation du projecteur au niveau de sa prise secteur et attendez au-moins 10 minutes. Remettez ensuite l'appareil sous tension en rebranchant son cordon d'alimentation. Le projecteur devrait retrouver son fonctionnement normal.



Fonction de contrôle de la température

Si une surchauffe se produit dans le projecteur par suite de problèmes d'installation ou d'un encrassement du filtre à air, les indications «TEMP.» et «⊠» clignotent dans le coin inférieur gauche de l'image. Si la température continue de monter, la lampe s'éteint, le témoin avertisseur de température sur le projecteur clignote et l'appareil se met hors tension après un délai de 90 secondes de refroidissement. Reportez-vous à la page 47 «Lampe/Témoins d'entretien» pour les détails.

REMARQUE

- Le ventilateur de refroidissement maintient la température interne et son fonctionnement est contrôlé de façon automatique. Il se peut que le son produit par le ventilateur change pendant le fonctionnement du projecteur à cause des changements de la vitesse de ventilation.

Comment avoir accès aux modes d'emploi PDF (pour Windows et Macintosh)

Des modes d'emploi PDF en plusieurs langues sont inclus dans le CD-ROM. Pour les utiliser, vous devez installer Adobe Acrobat Reader dans votre PC (Windows ou Macintosh). Si vous n'avez pas encore installé ce logiciel, vous pouvez le télécharger à partir d'Internet (http://www.adobe.com) ou l'installer à partir du CD-ROM.

Pour installer Acrobat Reader (Version anglaise) du CD-ROM

Pour Windows:

① Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
② Faites un double clic sur l'icône «My Computer».
③ Faites un double clic sur le lecteur «CD-ROM».
④ Faites un double clic sur le dossier «manuals».
⑤ Faites un double clic sur le dossier «acrobat».
⑥ Faites un double clic sur le dossier «windows».
⑦ Faites un double clic sur le programme d'installation et suivez les instructions à l'écran.

Pour Macintosh:

① Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
② Faites un double clic sur l'icône «CD-ROM».
③ Faites un double clic sur le dossier «manuals».
④ Faites un double clic sur le dossier «acrobat».
⑤ Faites un double clic sur le dossier «mac».
⑥ Faites un double clic sur le programme d'installation et suivez les instructions à l'écran.

Pour les autres systèmes d'exploitation:
Veuillez télécharger Acrobat Reader à partir d'Internet (http://www.adobe.com).

Pour les autres langues:
Si vous préférez utiliser Acrobat Reader pour les autres langues, veuillez télécharger la version appropriée à partir d'Internet. (Notez que vous n'avez pas besoin d'avoir Acrobat Reader dans votre propre langue. Vous pouvez lire n'importe quel fichier pdf à l'aide de la version anglaise d'Acrobat Reader.)

Accès aux modes d'emploi PDF

Pour Windows:

① Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
② Faites un double clic sur l'icône «My Computer».
③ Faites un double clic sur le lecteur «CD-ROM».
④ Faites un double clic sur le dossier «manuals».
⑤ Faites un double clic sur le dossier «xg-nv7xu»
⑥ Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
⑦ Faites un double clic sur le fichier pdf «nv7» pour accéder aux modes d'emploi du projecteur. Faites un double clic sur le fichier pdf «saps» pour accéder au mode d'emploi du logiciel Sharp Advanced Presentation Software.
⑧ Faites un double clic sur le fichier pdf.

Pour Macintosh:

① Introduisez le CD-ROM dans le lecteur.
② Faites un double clic sur l'icône «CD-ROM».
③ Faites un double clic sur le dossier «manuals».
④ Faites un double clic sur le dossier «xg-nv7xu»
⑤ Faites un double clic sur la langue (nom du dossier) que vous désirez obtenir.
⑥ Faites un double clic sur le fichier pdf «nv7» pour accéder aux modes d'emploi du projecteur. Faites un double clic sur le fichier pdf «saps» pour accéder au mode d'emploi du logiciel Sharp Advanced Presentation Software.
⑦ Faites un double clic sur le fichier pdf.

REMARQUE

- Si vous ne pouvez pas ouvrir le fichier pdf souhaité en faisant un double clic avec la souris, veuillez tout d'abord lancer Acrobat Reader puis spécifier le fichier désiré à l'aide du menu «File» et «Open».
- Voir le fichier «readme.txt» dans le CD-ROM pour les informations sur le CD-ROM.

Pour obtenir une assistance SHARP (Etats-Unis seulement)

Si vous éprouvez des difficultés lors de l'installation ou de l'utilisation de ce projecteur, reportez-vous d'abord à la section «Guide de dépannage» à la page 49. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre problème dans ce mode d'emploi, veuillez appeler le numéro vert 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277) pour obtenir une assistance complémentaire. Vous pouvez également nous envoyer un courrier électronique à l'adresse: lcdsupport@sharplcd.com .
L'adresse de notre site sur le Web est http://www.sharp-usa.com/ .



Nomenclature des organes

Les chiffres suivant les désignations des pièces font référence aux principales pages de ce mode d'emploi dans lesquelles des explications sont fournies sur le sujet.

Projecteur

Vue de face et de haut

- Touche de sourdine (MUTE) 17
- Témoin d'alimentation 16
- Touches d'alimentation (ON/OFF) 16 17
- Touche KEYSTONE 19
- Touche d'entrée (INPUT) 17
- Touche d'arrêt sur image (FREEZE) 33
- Touche d'agrandissement (ENLARGE) 34
- Touche droit à l'erreur (UNDO) 19
- Touches de réglage (▲/▼/◀/▶) 23
- Haut-parleur
- Capteur de télécommande 21
- Ventilateur de refroidissement (Orifice d'aération) 5
- Libérations des pattes de réglage 19
- 47 Témoin de remplacement de lampe
- 47 Témoin avertisseur de température
- 17 Touches d'intensité sonore (VOLUME +/–)
- 23 Touche de menu (MENU)
- 25 Touche IrCOM
- 29 Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC)
- 36 Touche de redimensionnement (RESIZE)
- 35 Touche GAMMA
- 23 Touche de validation (ENTER)
- 17 Bague de zoom
- 17 Bague de mise au point

Vue latérale et arrière

- Capteur IrCOM 25
- Prise secteur 11
- Connecteur de système de sécurité Kensington 49
- Port d'entrée INPUT 2 13
- Port d'entrée INPUT 1 (HD15) 11
- Prise d'entrée audio AUDIO INPUT (mini-fiche stéréo 3,5 mm) 11
- Port RS-232C (Mini-DIN à 9 broches) 14
- Ventilateur de refroidissement (Entrée d'aération)
- 21 Capteur de télécommande
- 12 Prises d'entrée audio AUDIO INPUT: RCA
- 12 Prise d'entrée vidéo VIDEO INPUT: RCA
- 12 Prise d'entrée vidéo-S S-VIDEO INPUT (Mini-DIN à 4 broches)



Télécommande

Vue avant

- Touche de sourdine (MUTE) **17**
- Touches d'alimentation (ON/OFF) **16** **17**
- Touche KEYSTONE/écran noir (BLACK SCREEN) **19** **37**
- Touche de clic droit de souris/validation (R-CLICK/ENTER) **22** **23**
- Touche d'entrée (INPUT) **17**
- Touche d'arrêt sur image (FREEZE) **33**
- Touche d'agrandissement (ENLARGE) **34**
- Touche d'outils (TOOLS) **44**
- Sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.) **21**
- **17** Touches d'intensité sonore (VOL +/–)
- **22** **23** Touche pointeur laser/menu (LASER/MENU)
- **22** **23** Touches de souris/réglage (▲/▼/◀/▶)
- **25** Touche IrCOM
- **29** Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC)
- **36** Touche de redimensionnement (RESIZE)
- **35** Touche GAMMA
- **22** Touche de rétro-éclairage (LIGHT)

ON
MUTE
VOL
OFF
BLACK SCREEN
LASER
KEYSTONE
MENU
R-CLICK
ENTER
INPUT
IrCOM
FREEZE
AUTO SYNC
ENLARGE
RESIZE
TOOLS
GAMMA
MOUSE
ADJ.
LIGHT
SHARP
DIGITAL MULTIMEDIA PROJECTOR
Notevision7

Vue arrière

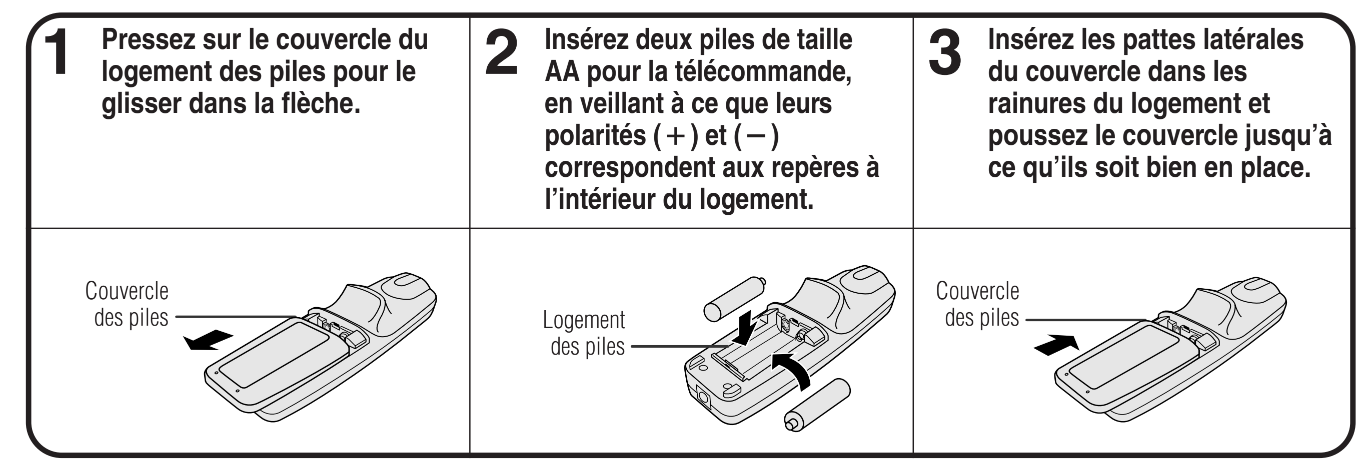
L-CLICK
UNDO

- **19** **22** Touche de clic gauche/droit à l'erreur (L-CLICK/UNDO)

Vue du dessus

- Emetteur de signal de télécommande
- **5** Ouverture du pointeur laser

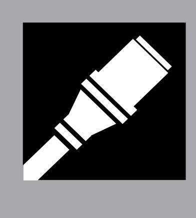
Mise en place des piles



1 **Pressez sur le couvercle du logement des piles pour le glisser dans la flèche.**

2 **Insérez deux piles de taille AA pour la télécommande, en veillant à ce que leurs polarités (+) et (–) correspondent aux repères à l'intérieur du logement.**

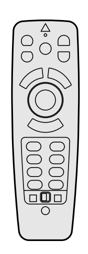
3 **Insérez les pattes latérales du couvercle dans les rainures du logement et poussez le couvercle jusqu'à ce qu'ils soit bien en place.**



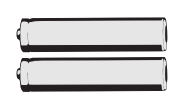
Configuration et branchements



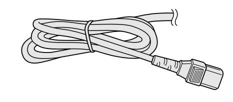
Accessoires fournis



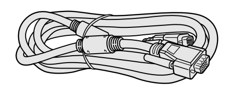
Télécommande
RRMCG1530CESA



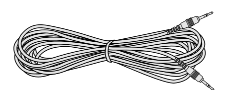
Deux piles de taille AA



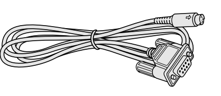
Cordon d'alimentation
QACCU5013CEZZ



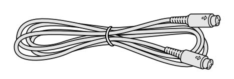
Câble d'ordinateur
QCNW-5304CEZZ



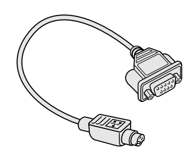
Câble audio d'ordinateur
QCNW-4870CEZZ



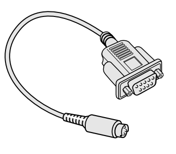
Câble sériel de contrôle de souris
QCNW-5112CEZZ



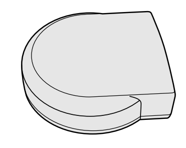
Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2
QCNW-5113CEZZ



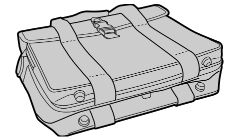
Câble de contrôle de souris pour Macintosh
QCNW-5114CEZZ



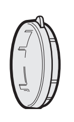
Câble DIN-D-sub RS-232C
QCNW-5288CEZZ



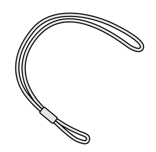
Récepteur de souris sans fil
RUNTK0661CEZZ



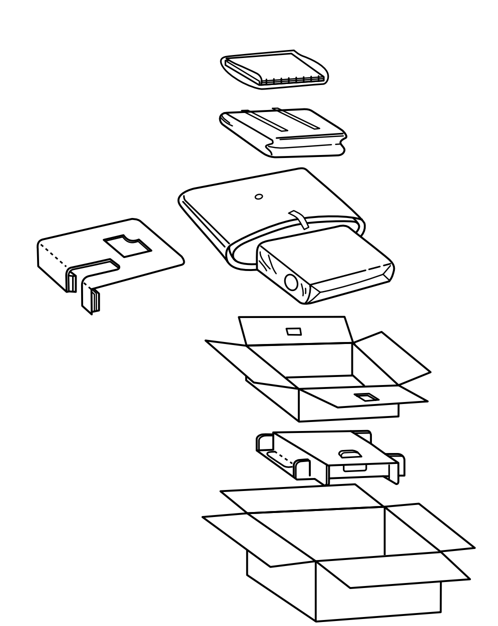
Valise de transport
GCASN0003CESA



Capuchon d'objectif
GCOVH1308CESA



Cordon du capuchon d'objectif
UBNDT0012CEZZ



CD-ROM
UDSKA0009CE01

Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp
TINS-6888CEZZ

Mode d'emploi du projecteur
TINS-6786CEZZ

Référence rapide du logiciel de présentation avancé Sharp
TINS-6788CEZZ

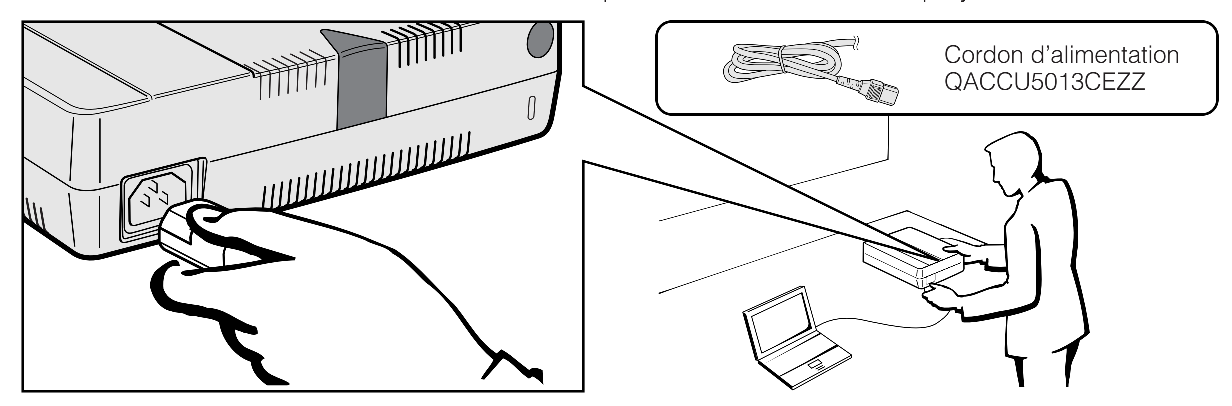
Référence rapide du projecteur
TINS-6787CEZZ

Fiche d'instruction pour installation du pilote IrDA
TCAUZ3046CEZZ

Branchement du projecteur

Raccordement du cordon d'alimentation

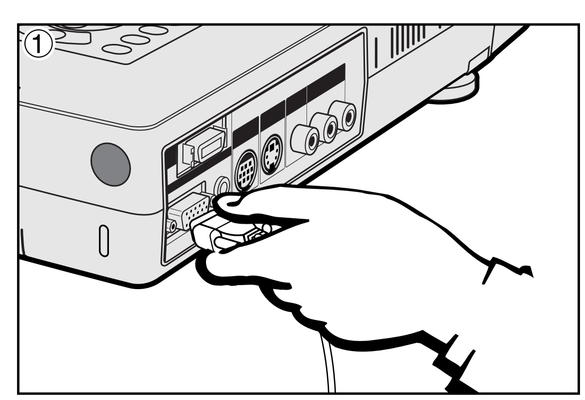
Branchez le cordon d'alimentation fourni dans la prise secteur à l'arrière du projecteur.

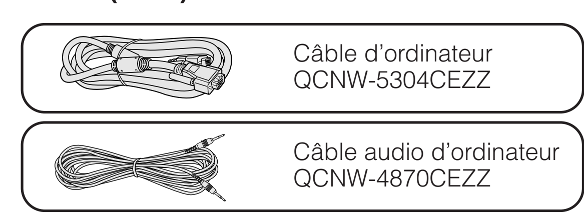


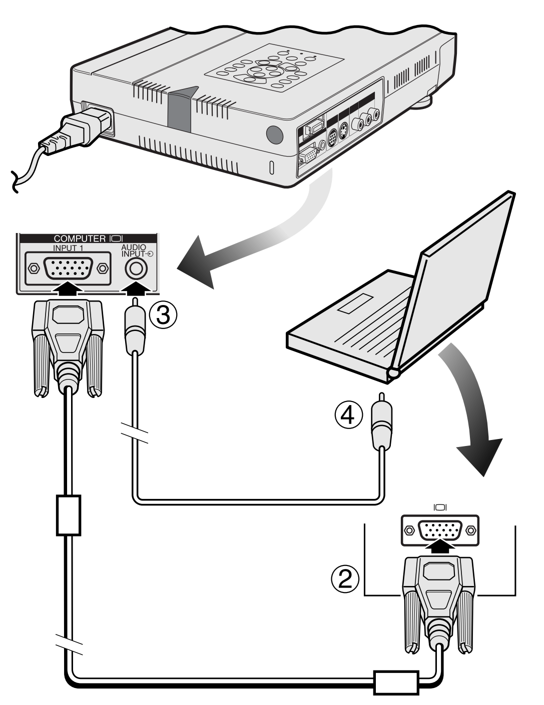
Branchement du projecteur un ordinateur

Vous pouvez raccorder votre projecteur à un ordinateur afin de projeter des images couleur, réalisées sur l'ordinateur.

Vers un ordinateur avec entrée standard 15 broches (VGA)







① Branchez une des extrémités du câble d'ordinateur fourni au port INPUT 1 du projecteur.
② Branchez l'autre extrémité sur le port de sortie Moniteur de l'ordinateur. Fixez les connecteurs en serrant les vis à oreille.
③ Pour utiliser le système audio intégré, branchez une extrémité du câble audio de l'ordinateur fourni à la prise AUDIO INPUT du projecteur.
④ Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de l'ordinateur.

ATTENTION

- Avant le branchement, mettez le projecteur et l'ordinateur hors tension. Une fois que toutes les connexions sont réalisées, mettez d'abord le projecteur sous tension. Mettez toujours l'ordinateur sous tension en dernier lieu.

REMARQUE

- Lisez attentivement le mode d'emploi de votre ordinateur.
- Aux pages 55 et 56 sous «Signaux d'entrée (Synchronisation recommandée)», vous trouverez une liste des signaux ordinateur compatibles avec ce projecteur. Si vous l'employez avec des ordinateurs ne figurant pas sur cette liste, il se peut que certaines fonctions n'agissent pas.

Pour la connexion du projecteur à un ordinateur, sélectionnez «PC/RVB» pour «Type de signal» sur le menu GUI. (Voir page 40.)

REMARQUE

- Un adaptateur Macintosh peut être nécessaire pour l'utilisation avec certains ordinateurs Macintosh. Contactez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agrée ou au centre de service le plus proche.

Branchement à d'autres ordinateurs comatibles

Lors du branchement du projecteur à un ordinateur compatible autre qu'un IBM-PC (VGA/SVGA/XGA/SXGA/UXGA) ou Macintosh (station de travail par exemple), un câble différent peut s'avérer nécessaire. Contactez votre revendeur pour plus d'informations à ce sujet.

Pour la connexion du projecteur à un ordinateur, sélectionnez «PC/RVB» pour «Type de signal» sur le menu GUI. (Voir page 40.)

REMARQUE

- Le branchement à des ordinateurs autres que ceux qui sont recommandés peut endommager le projecteur ou l'ordinateur, voire les deux.
- AUDIO INPUT accepte l'entrée des ports INPUT 1 ou 2.

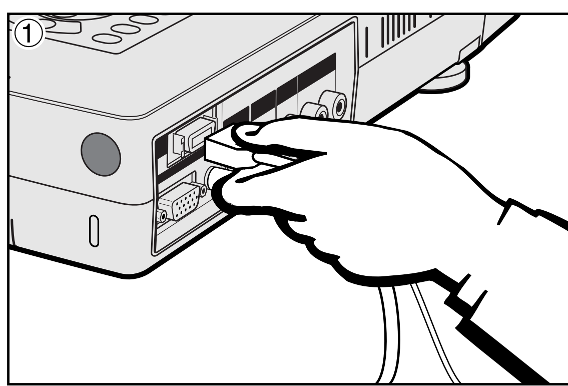
Fonction «Branchement simplifié»

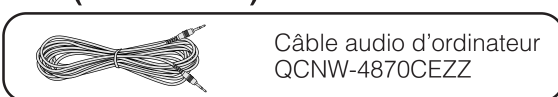
- Ce projecteur est compatible avec la norme VESA DDC 1/DDC 2B pour la connexion à une prise analogique de 15 broches et à la norme VESA DDC 2B pour la connexion à une prise numérique 20 broches. Le projecteur et un ordinateur VESA DDC se communiqueront leurs exigences de réglage, ce qui autorise une configuration simple et rapide.
- Avant d'utiliser la fonction «Branchement simplifié», mettez tout d'abord le projecteur sous tension et allumez ensuite l'ordinateur branché.

REMARQUE

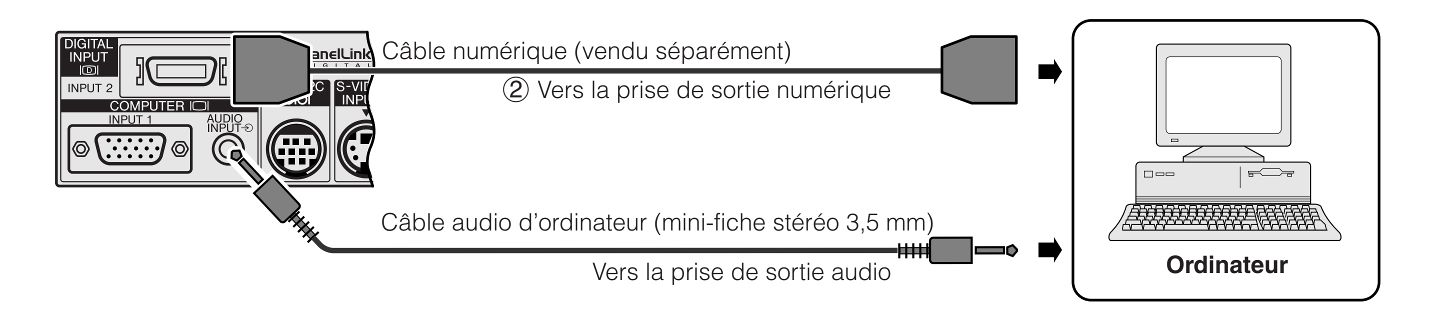
- La fonction DDC, «Branchement simplifié» de ce projecteur agit seulement quand elle est utilisée en combinaison avec un ordinateur compatible VESA DDC.

Vers un ordinateur avec une entrée numérique directe (PanelLink™)





① Branchez une extrémité du câble numérique sur le port INPUT 2 du projecteur.
② Branchez l'autre extrémité sur la prise correspondante de l'ordinateur.
③ Pour utiliser le système audio intégré, branchez une extrémité du câble audio de l'ordinateur fourni à la prise AUDIO INPUT du projecteur.
Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de l'ordinateur.



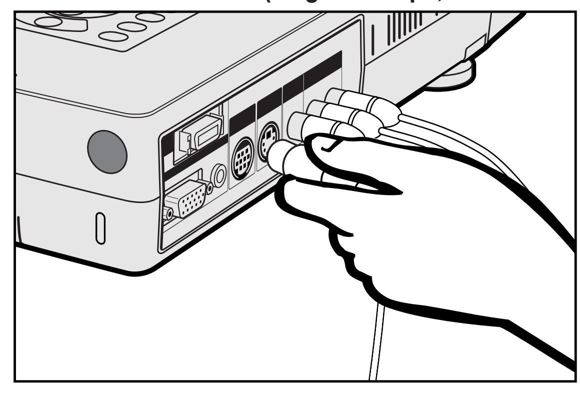
Branchement du projecteur sur un équipement vidéo

Vous pouvez brancher votre projecteur à un magnétoscope, un lecteur de disque laser, un lecteur DVD, un décodeur DTV ou un autre appareil audiovisuel.

ATTENTION

- Mettez toujours le projecteur hors tension avant de raccorder des appareils vidéo, afin de protéger le projecteur et les équipements à raccorder.

Vers une source vidéo (magnétoscope, lecteur de disque laser, décodeur DTV ou lecteur DVD) avec entrée vidéo standard

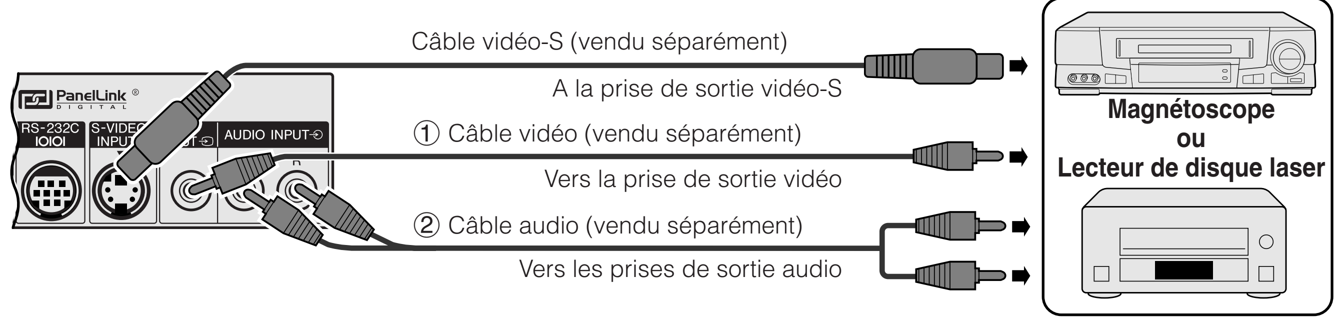


① Branchez les connecteurs RCA jaunes à la prise VIDEO INPUT jaune du projecteur et la prise de sortie vidéo à la source vidéo.
② Pour utiliser le système audio intégré, branchez les connecteurs RCA rouge et blanc aux prises AUDIO INPUT rouge et blanche correspondantes du projecteur et aux prises de sortie audio de la source vidéo.

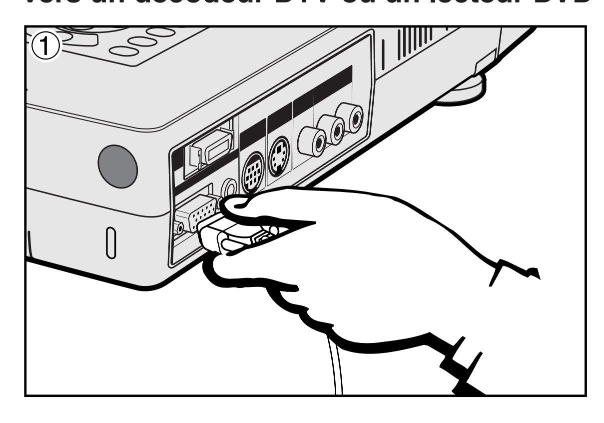
La prise S-VIDEO INPUT utilise un système de signaux vidéo dans lequel l'image est divisée en signal de couleur et de luminance pour obtenir une meilleure qualité d'image.

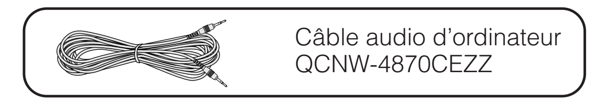
REMARQUE

- Pour obtenir une meilleure qualité de l'image, vous pouvez utiliser la prise S-VIDEO INPUT du projecteur. Le câble vidéo-S est vendu séparément.
- Si votre appareil vidéo ne possède pas de prise de sortie vidéo-S, utilisez la prise de sortie vidéo composite.



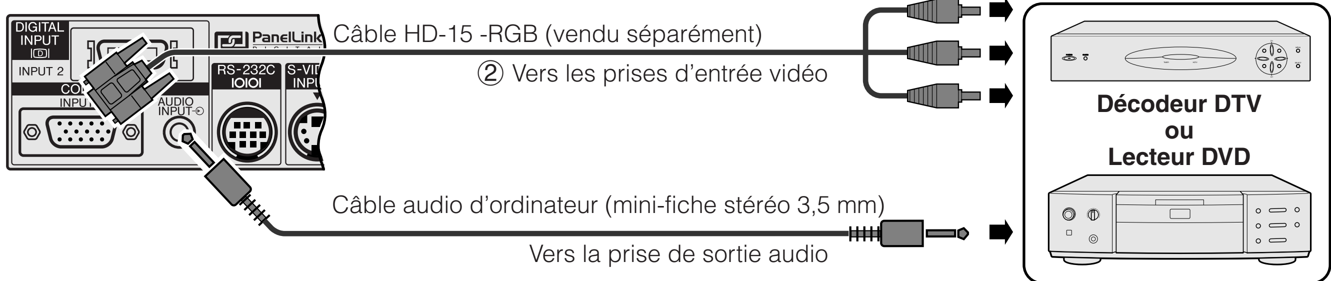
Vers un décodeur DTV ou un lecteur DVD





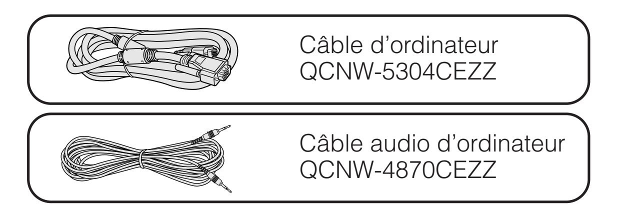
① Branchez une extrémité du câble HD-15-RGB sur le port INPUT 1 du projecteur.
② Branchez l'autre extrémité aux prises correspondantes sur la source vidéo.
③ Pour utiliser le système audio intégré, branchez une extrémité du câble audio d'ordinateur fourni sur la prise AUDIO INPUT du projecteur.
Branchez l'autre extrémité à la prise de sortie audio de la source vidéo.

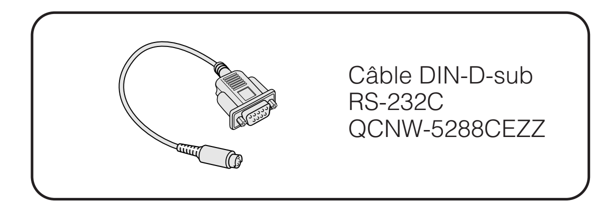
Sélectionnez «PC/RVB» ou «Appareil» pour «Type de signal» sur le menu GUI, selon le type de source vidéo.



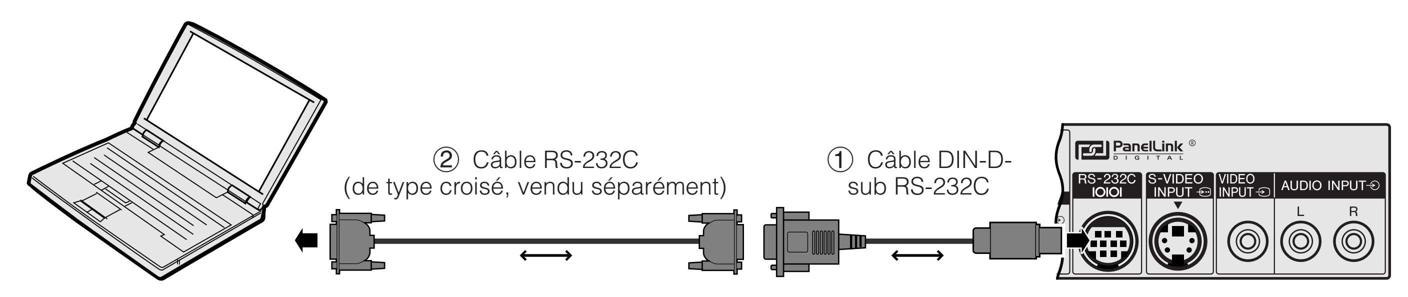
Connexion au port RS-232C

Lorsque le port RS-232C du projecteur est raccordé à un ordinateur avec un câble RS-232C (de type croisé, vendu séparément), l'ordinateur peut servir pour contrôler le projecteur et vérifier son état de fonctionnement. Reportez-vous aux pages 53 et 54 pour plus de détails.





① Branchez le câble DIN-D-sub RS-232C fourni au port RS-232C du projecteur.
② Branchez un câble RS-232C (vendu séparément) à l'autre extrémité du câble DIN-D-sub RS-232C et au port sériel de l'ordinateur.



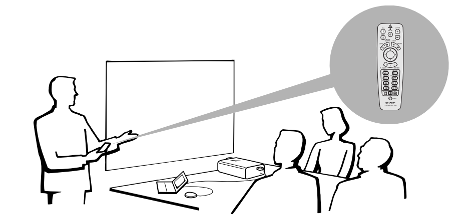
ATTENTION
- Ne branchez et ne débranchez pas e câble RS-232C de votre ordinateur pendant que celui-ci est sous tension, car il pourrait en être endommagé.

REMARQUE
- Il se peut que la souris sans fil ou la fonction RS-232C n'agisse pas si le port d'ordinateur n'est pas correctement configuré. Reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur pour les détails sur la configuration et l'installation correcte du logiciel de pilotage de la souris.
- Les flèches (→, ↔) indiquent la direction des signaux.



Connexion du récepteur de la souris sans fil

- Vous pouvez utiliser la télécommande comme souris sans fil.
- Lorsque le port RS-232C du projecteur est raccordé à un ordinateur avec un câble RS-232C (de type croisé, vendu séparément), l'ordinateur peut servir pour contrôler le projecteur et vérifier son état de fonctionnement. Reportez-vous aux pages 53 et 54 pour plus de détails.



Ordinateur IBM ou compatible

① Branchez une des extrémités du câble de contrôle de la souris fourni à la prise correspondante sur l'ordinateur.
② Branchez l'autre extrémité au récepteur de souris sans fil.

Câble sériel de contrôle de souris QCNW-5112CEZZ

ou

Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2 QCNW-5113CEZZ

Récepteur de souris sans fil RUNTK0661CEZZ

IBM PC/AT

IBM PS/2

Récepteur de souris sans fil

Utilisez cette prise pour raccorder le câble de contrôle de souris fourni sur le récepteur de souris sans fil.

Câble de contrôle de souris pour Macintosh QCNW-5114CEZZ

Câble sériel de contrôle de souris QCNW-5112CEZZ

Macintosh

① Branchez le câble sériel de contrôle de souris au récepteur de souris sans fil.
② Branchez le câble de contrôle de souris pour Macintosh au port Mac ADB sur le Macintosh.
③ Branchez l'autre extrémité du câble de contrôle de souris pour Macintosh au câble sériel de contrôle de souris.

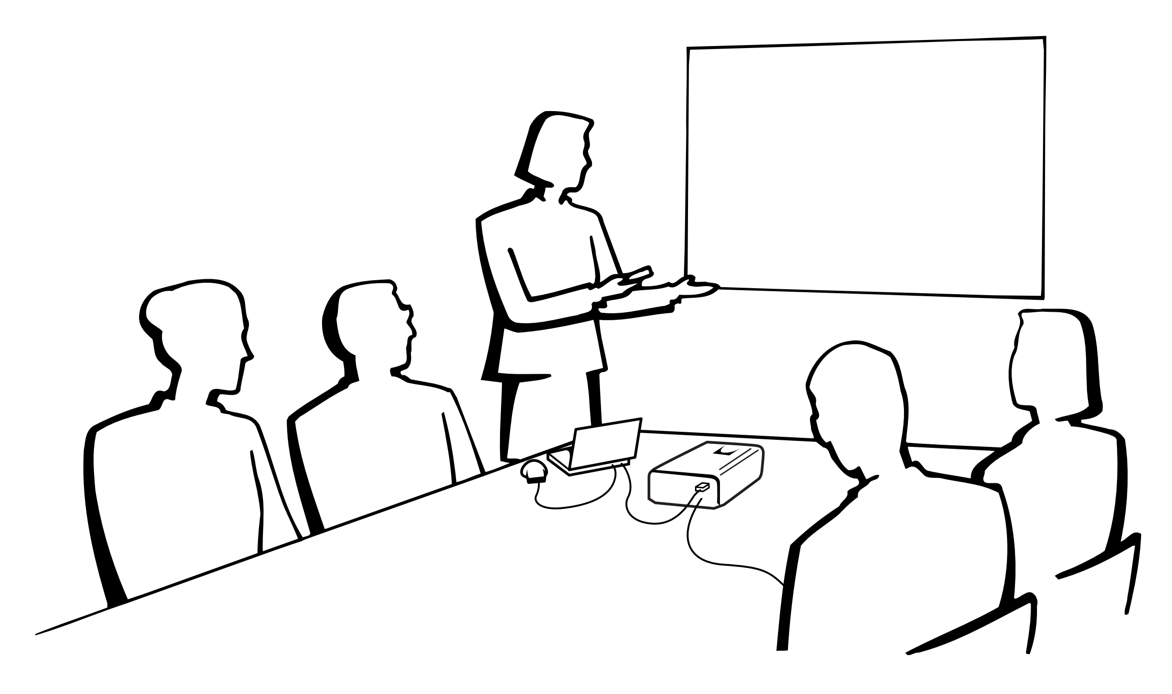
ATTENTION

- Ne branchez et ne débranchez pas les câbles de contrôle de la souris de l'ordinateur lorsque celui-ci est sous tension. Ceci risque d'endommager l'ordinateur.

REMARQUE

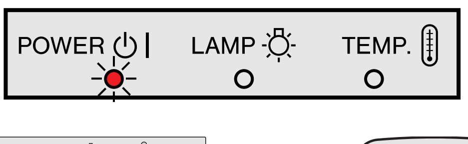
- Les fonctions de souris sans fil permettent de faire fonctionner des ordinateurs compatibles avec les systèmes de souris IBM PS/2, sériels (RS-232C) ou Apple ADB.

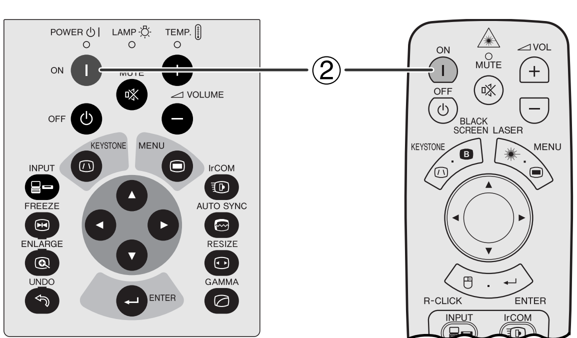
Utilisation

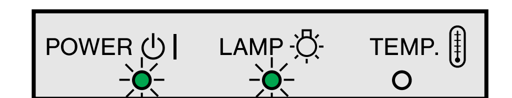




Démarches de base







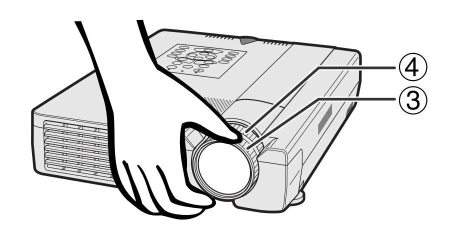
① Procédez aux connexions nécessaires avant de commencer les opérations. Branchez le cordon d'alimentation sur une prise murale.
Ce qui allume en rouge le témoin d'alimentation et place le projecteur en mode d'attente.

② Appuyez sur **ON**.

REMARQUE

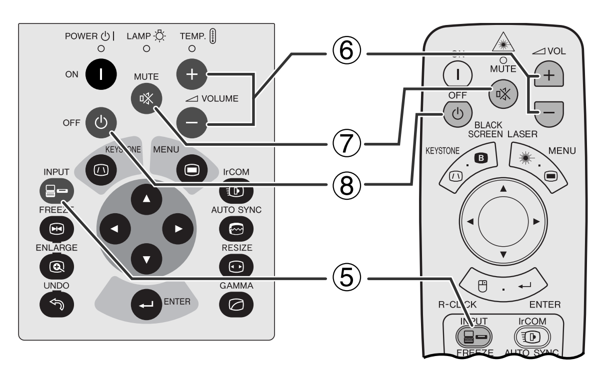
- Le témoin de remplacement de lampe clignotant en vert signale le préchauffage de la lampe. Attendez que le témoin cesse de clignoter avant d'utiliser le projecteur.
- Si l'appareil est remis sous tension immédiatement après avoir été mis hors tension, il faudra attendre un certain temps avant que la lampe ne s'allume.
- Après le déballage du projecteur et sa première mise en service, une légère odeur peut se dégager de l'orifice d'aération, mais cette odeur disparaîtra à l'usage.

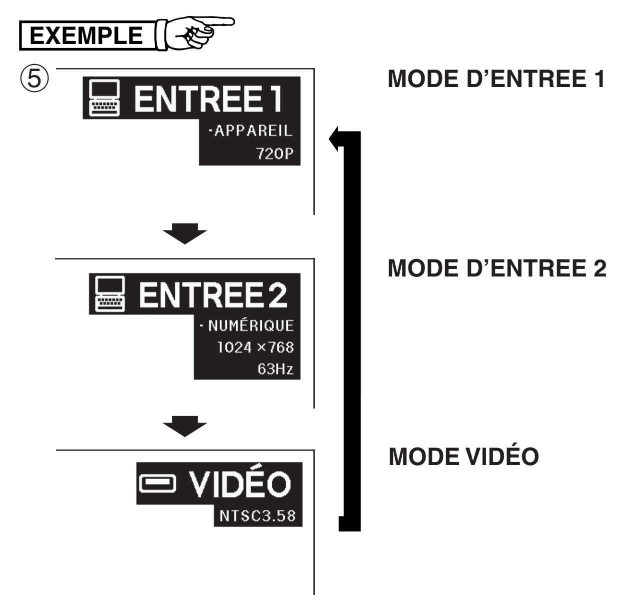
Quand l'appareil est sous tension, le témoin de remplacement de lampe s'allume pour signaler l'état de la lampe.
Témoin vert: La lampe fonctionne.
Témoin vert clignotant: Préchauffage de la lampe.
Témoin rouge: La lampe doit être remplacée.



③ Faites tourner la bague de mise au point jusqu'à ce que l'image à l'écran soit nette.

④ Faites tourner la bague de zoom. L'image peut être ajustée jusqu'à la taille souhaitée dans les limites de la portée du zoom.





MODE D'ENTREE 1

MODE D'ENTREE 2

MODE VIDÉO

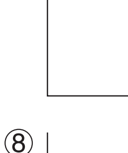
⑤ Appuyez sur **INPUT** pour sélectionner le mode d'entrée souhaité.
Appuyez de nouveau sur cette touche pour changer de mode.

REMARQUE

- Si aucun signal n'est reçu, l'indication «PAS SIGN.» apparaît. Quand est reçu un signal pour la réception duquel le projecteur n'est pas préréglé, «NON ENREG.» sera affiché.

⑥ VOLUME 30

⑦ SOUR



⑧ Éteindre?
Oui: Appuyez Non: Attendez



⑥ Appuyez sur **VOLUME +/–** pour régler le volume.

⑦ Appuyez sur **MUTE** pour couper temporairement le son.
Appuyez une nouvelle fois sur **MUTE** pour rétablir le son antérieur.

⑧ Appuyez sur **OFF**.
Appuyez une nouvelle fois sur **OFF** pendant que cet écran apparaît.

REMARQUE

- Si vous appuyez accidentellement sur **OFF** mais que vous ne voulez pas couper l'alimentation, attendez que cet écran disparaisse.
- Si **OFF** est actionné deux fois, le témoin d'alimentation s'allume en rouge et le ventilateur de refroidissement fonctionne pendant 90 secondes. Ensuite, le projecteur passe en mode d'attente.
- Attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête avant de débrancher le cordon d'alimentation.
- Vous pouvez remettre l'appareil sous tension en appuyant sur **ON**. Quand le courant est rétabli, le témoin d'alimentation et le témoin de remplacement de lampe s'allument en vert.



Configuration de l’écran

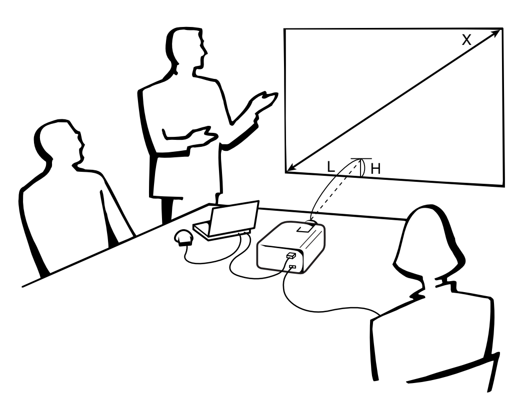
Placez le projecteur perpendiculairement à l’écran avec tous les pieds de réglage plats et de niveau pour obtenir une qualité d’image optimale.
Déplacez le projecteur vers l’avant ou l’arrière si les bords de l’image sont déformés.

REMARQUE

- L’objectif du projecteur doit être centré au milieu de l’écran. Si le centre de l’objectif n’est pas perpendiculaire à l’écran, l’image sera déformée, ce qui amoindrit son visionnement.
- Disposez l’écran de sorte qu’il ne soit pas éclairé directement par le soleil ou une lumière de la pièce. Toute lumière tombant directement sur l’écran délave les couleurs et amoindrit la vue des images. Fermez les rideaux ou réduisez l’éclairage si l’écran doit être placé dans une pièce ensoleillée ou éclairée.
- Un écran polarisant ne peut pas être utilisé avec ce projecteur.

Installation standard (projection avant)

Placez le projecteur à la distance requise de l’écran selon les dimensions d’image que vous souhaitez obtenir (voir tableau ci-dessous).



Utilisation

Mode NORMAL (4:3)

Dimension de l’image			Distance de projection		Distance du centre d’objectif au bord inférieure de l’image (H)
Diag.	Largeur	Hauteure	Maximum	Minimum	
300″	240″	180″	—	40′ (12,2 m)	35 1⁄32″ (89,0 cm)
200″	160″	120″	32′ (9,8 m)	26′ 8″ (8,1 m)	23 11⁄32″ (59,3 cm)
150″	120″	90″	23′ 11″ (7,3 m)	19′ 11″ (6,1 m)	17 33⁄64″ (44,5 cm)
100″	80″	60″	15′ 11″ (4,9 m)	13′ 3″ (4,0 m)	11 11⁄16″ (29,7 cm)
84″	67″	50″	13′ 4″ (4,1 m)	11′ 1″ (3,4 m)	9 49⁄64″ (24,8 cm)
72″	58″	43″	11′ 5″ (3,5 m)	9′ 6″ (2,9 m)	8 25⁄64″ (21,3 cm)
60″	48″	36″	9′ 6″ (2,9 m)	7′ 10″ (2,4 m)	7 1⁄64″ (17,8 cm)
40″	32″	24″	6′ 3″ (1,9 m)	5′ 2″ (1,6 m)	4 11⁄16″ (11,9 cm)

Formule pour calcul de dimension d’image et de distance de projection

$y_1 = (0{,}049x - 0{,}0508) \times 3{,}28$
$y_2 = (0{,}0408x - 0{,}049) \times 3{,}28$
$y_3 = 0{,}297x$

x: Dimension de l’image (diag.) (pouces)
y_1: Distance de projection maximum (pieds)
y_2: Distance de projection minimum (pieds)
y_3: Distance du centre d’objectif au bord inférieure de l’image (H) (pouces)

REMARQUE

- Une marge d’erreur de ± 3 % est tolérée dans la formule ci-dessus.

Mode LARGE (16:9)

Dimension de l’image			Distance de projection		Distance du centre d’objectif au bord inférieure de l’image (H)
Diag.	Largeur	Hauteure	Maximum	Minimum	
300″	261″	147″	—	43′ 6″ (13,3 m)	38 9⁄64″ (96,9 cm)
200″	174″	98″	34′ 9″ (10,6 m)	28′ 11″ (8,8 m)	25 7⁄16″ (64,6 cm)
150″	131″	74″	26′ (7,9 m)	21′ 8″ (6,6 m)	19 5⁄64″ (48,4 cm)
133″	116″	65″	23′ 1″ (7,0 m)	19′ 2″ (5,9 m)	16 29⁄32″ (43,0 cm)
106″	92″	52″	18′ 4″ (5,6 m)	15′ 3″ (4,7 m)	13 31⁄64″ (34,2 cm)
100″	87″	49″	17′ 4″ (5,3 m)	14′ 5″ (4,4 m)	12 23⁄32″ (32,3 cm)
92″	80″	45″	15′ 11″ (4,9 m)	13′ 3″ (4,0 m)	11 45⁄64″ (29,7 cm)
84″	73″	41″	14′ 6″ (4,4 m)	12′ 1″ (3,7 m)	10 11⁄16″ (27,1 cm)
72″	63″	35″	12′ 5″ (3,8 m)	10′ 4″ (3,1 m)	9 5⁄32″ (23,3 cm)
60″	52″	29″	10′ 4″ (3,1 m)	8′ 7″ (2,6 m)	7 5⁄8″ (19,4 cm)
40″	35″	20″	6′ 10″ (2,1 m)	5′ 8″ (1,7 m)	5 3⁄32″ (12,9 cm)

Formule pour calcul de dimension d’image et de distance de projection

$y_1 = (0{,}0533x - 0{,}0552) \times 3{,}28$
$y_2 = (0{,}0444x - 0{,}0533) \times 3{,}28$
$y_3 = 0{,}323x$

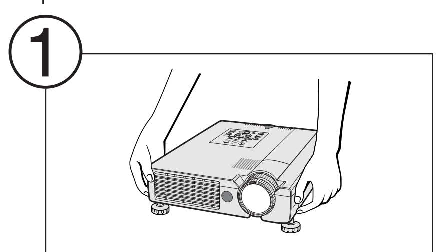
x: Dimension de l’image (diag.) (pouces)
y_1: Distance de projection maximum (pieds)
y_2: Distance de projection minimum (pieds)
y_3: Distance du centre d’objectif au bord inférieure de l’image (H) (pouces)

REMARQUE

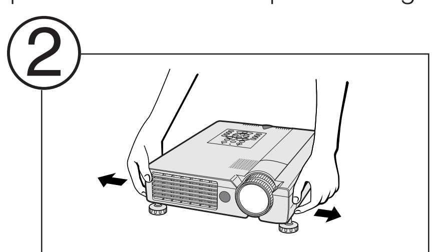
- Une marge d’erreur de ± 3 % est tolérée dans la formule ci-dessus.

Utilisation les pattes de réglage

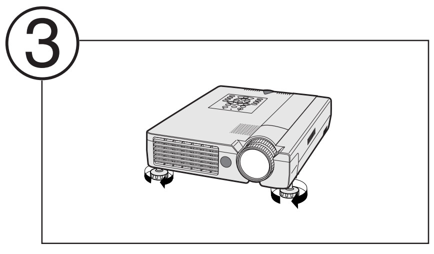
Deux pattes sont prévues à l'avant et à l'arrière pour le réglage.
Pour abaisser l'image, sortez la jambe pliable de la patte de réglage arrière.
Reportez-vous au schéma ci-dessous pour l'utilisation de la patte de réglage.



Appuyez sur les libérations des pattes de réglage.



Réglez la hauteur du projecteur et retirez les mains des libérations des pattes de réglage.



Tournez les pattes pour effectuer les petits ajustements.

REMARQUE

- Le projecteur peut se régler jusqu'à un angle d'environ 5° par rapport à l'horizontale.
- Lorsque la hauteur du projecteur est réglée, l'image peut être déformée (effet Trapèze) selon les positions relatives du projecteur et de l'écran.

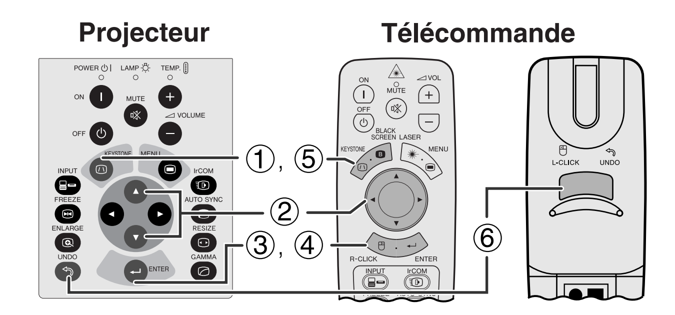
ATTENTION

- N'appuyez pas sur les libérations des pattes de réglage lorsque les pattes de réglage sont sorties, sans maintenir solidement le projecteur.
- Ne saisissez pas le projecteur par son objectif lorsque vous voulez le lever ou l'abaisser.
- Lorsque vous abaissez le projecteur, faites attention à ne pas vous pincer les doigts dans la zone entre les pattes de réglage et le projecteur.

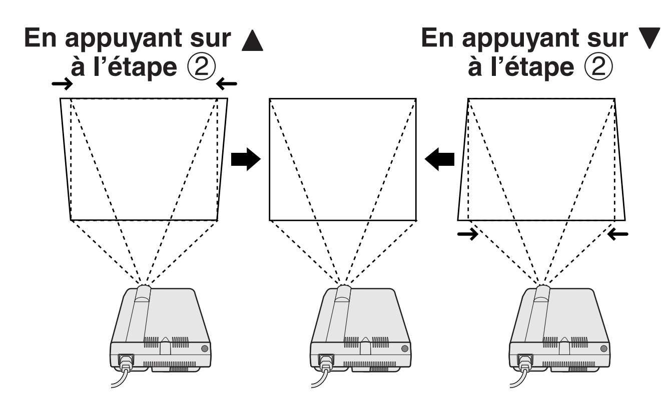
Utilisation

Correction numérique Keystone

Projecteur **Télécommande**



En appuyant sur ▲ à l'étape ② **En appuyant sur ▼ à l'étape ②**

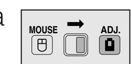


Affichage sur écran

③ **Mire** ④

Lorsque l'image est déformée en raison de l'angle de projection, utilisez la fonction de correction numérique Keystone pour l'ajuster.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **KEYSTONE**.

② Appuyez sur ▲ pour comprimer la partie supérieure de l'image.
Appuyez sur ▼ pour comprimer la partie inférieure de l'image.

③ Appuyez sur **ENTER** pour afficher la mire.

④ Appuyez sur **ENTER** pour faire disparaître la mire.

⑤ Pour sortir, appuyez sur **KEYSTONE**.

⑥ Pour réinitialiser, appuyez sur **UNDO**.

REMARQUE

- Les lignes droites ou les bords de l'image affichée peuvent présenter des irrégularités.

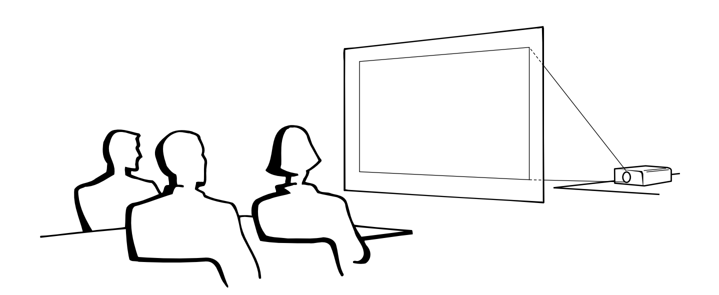
Installation pour image renversée

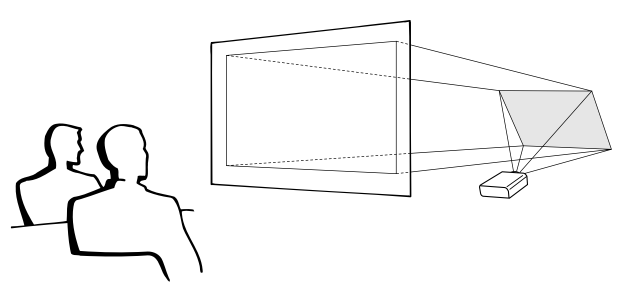
Rétroprojection

- Placez un écran translucide entre le projecteur et le public.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour renverser l'image projetée. (Reportez-vous à la page 43 pour l'utilisation de cette fonction.)

Projection à l'aide d'un miroir

- Placez un miroir (normal et plat) devant l'objectif.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour renverser l'image projetée. (Reportez-vous à la page 43 pour l'utilisation de cette fonction.)
- L'image réfléchie par le miroir est projetée sur l'ecran.





REMARQUE

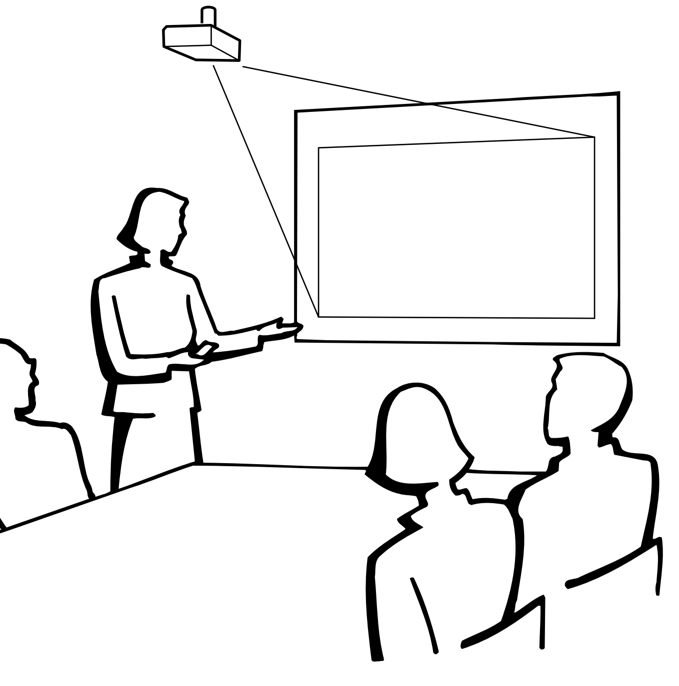
- Une qualité optimale d'image est obtenue lorsque le projecteur est placé à la perpendiculaire par rapport à l'écran avec les quatre pattes à plat et de niveau.

ATTENTION

- A l'emploi d'un miroir, veillez à disposer correctement le projecteur et le miroir de manière que la lumière ne soit pas réfléchie dans les yeux des spectateurs.

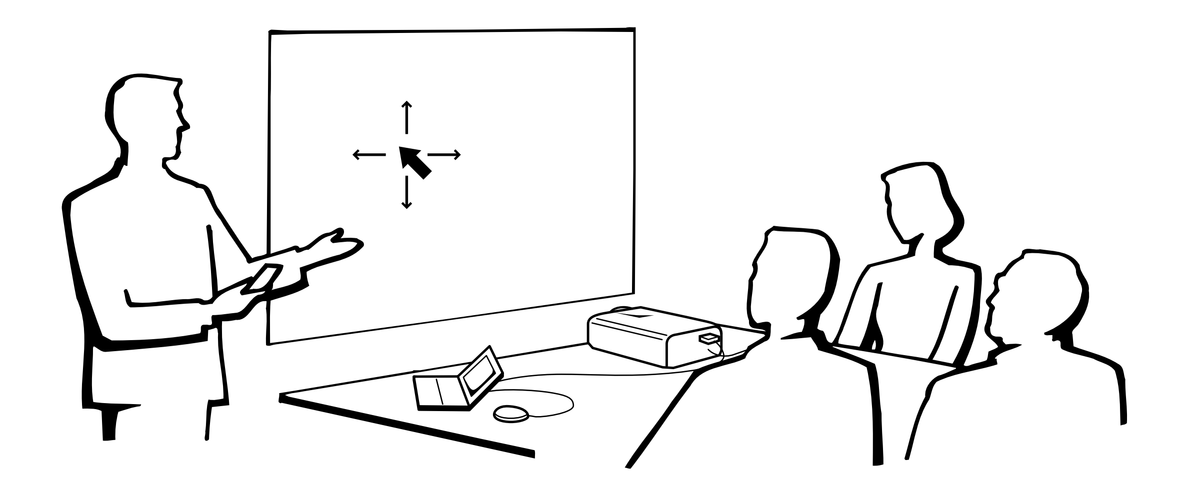
Installation au plafond

- Nous vous recommandons l'utilisation du support de montage au plafond en option Sharp pour ce type d'installation.
- Avant de monter le projecteur au plafond, prenez contact avec votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou à un centre de service le plus proche afin d'en obtenir le support (vendu séparément) de montage au plafond recommandée. (Support de montage au plafond AN-NV7T et tube-rallonge AN-TK201/202 pour AN-NV7T.)
- Lorsque le projecteur est en position inversée, prenez le bord supérieur de l'écran comme ligne de référence.
- Utilisez le système de menu du projecteur pour sélectionner le mode de projection approprié. (Reportez-vous à la page 43 pour l'utilisation de cette fonction.)





Fonctionnement de la souris sans fil avec la télécommande



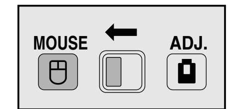
Utilisation

Utilisation de la télécommande comme souris sans fil

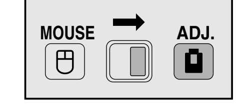
La télécommande est dotée des trois fonctions suivantes:

- Commande du projecteur
- Souris sans fil
- Pointeur laser

Sélecteur MOUSE/ADJ. (Télécommande)



Souris sans fil
Pointeur laser



Commande du projecteur

Mise en place de la télécommande et du récepteur souris

- La télécommande permet de contrôler le projecteur dans les limites, indiquées sur les illustrations ci-dessous.
- Le récepteur de souris sans fil est utilisable avec la télécommande dans les limites indiquées sur les illustrations ci-dessous, afin de contrôler les fonctions de la souris de l'ordinateur branché.

REMARQUE

- Pour faciliter le fonctionnement, le signal des télécommandes peut être réfléchi par l'écran. Toutefois, la portée réelle du signal peut varier sur le matériau dont l'écran est fabriqué.

Commande du projecteur

Télécommande

23′ (7 m)

30˚

30˚

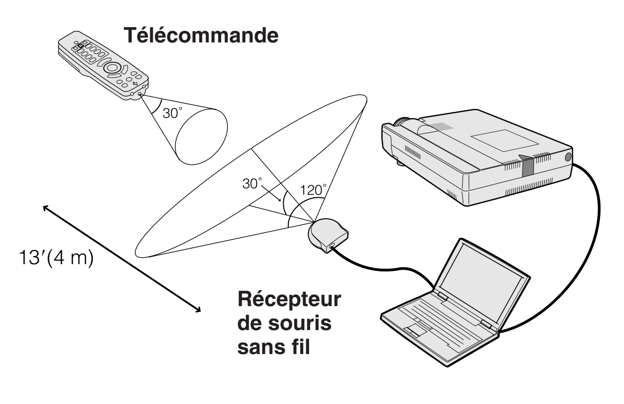
45˚

45˚

30˚

Télécommande

Utilisation de la souris sans fil

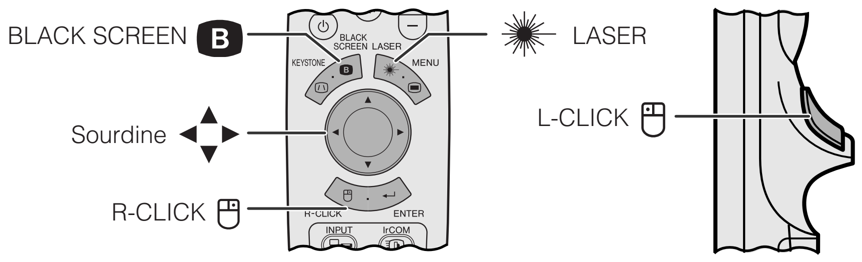


Utilisation comme souris sans fil

Vérifiez si le récepteur de souris sans fil fourni est branché à l'ordinateur.

①  Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position MOUSE.

Touches actives en mode MOUSE



REMARQUE
- La souris sans fil peut ne pas fonctionner correctement si le port sériel de votre ordinateur n'est pas bien réglé. Reportez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur pour les détails sur la configuration et l'installation correcte du logiciel de pilotage de la souris.
- Pour les souris à une seule touche, utilisez soit **L-CLICK**, soit **R-CLICK**.

LIGHT 

Utilisation de la télécommande dans une pièce sombre
Appuyez sur **LIGHT** pour illuminer les touches. L'éclairage vert se rapporte aux fonctions de la souris et le rouge aux réglages du projecteur.

Nom de la touche	Position du sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.)	
	MOUSE ⟷	*ADJ.*
LASER/MENU	LASER (Vert)	MENU (Rouge)
BLACK SCREEN/KEYSTONE	BLACK SCREEN (Vert)	KEYSTONE (Rouge)
R-CLICK/ENTER	R-CLICK (Vert)	ENTER (Rouge)
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶ (Pas éclairé)	▲/▼/◀/▶ (Pas éclairé)
L-CLICK/UNDO	L-CLICK (Pas éclairé)	UNDO (Pas éclairé)
ON/OFF	Marche (Rouge)	
VOL +/–		
MUTE		

Nom de la touche	Position du sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.)
	MOUSE ⟷ *ADJ.*
INPUT	Marche (Rouge)
IrCOM	
FREEZE	
AUTO SYNC	
ENLARGE	
RESIZE	
TOOLS	
GAMMA	

Utilisation comme pointeur laser

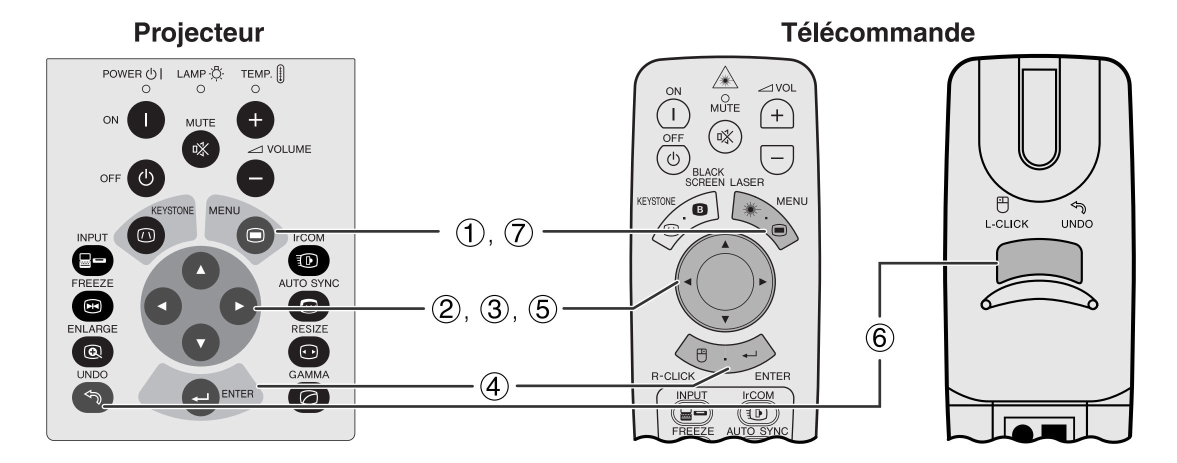
①  Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position MOUSE.

② LASER   Appuyez ensuite sur **LASER (✷)** pour activer le pointeur laser.
Elle s'éteint dès que la touche est relâchée.

REMARQUE
- Par sécurité, le pointeur laser s'éteint automatiquement après une minute d'utilisation continue. Pour l'activer, relâchez **LASER** (✷) et appuyez de nouveau.



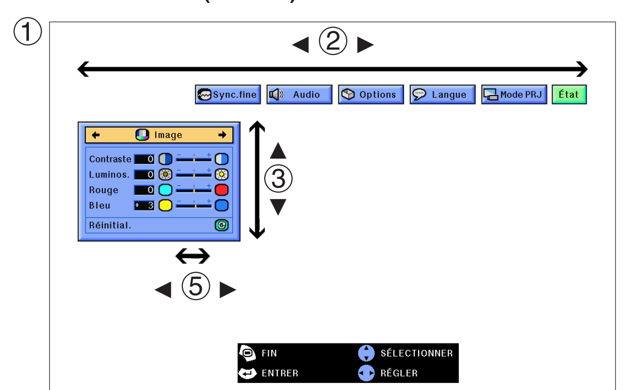
Utilisation des écrans de menu GUI (Interface graphique utilisateur)

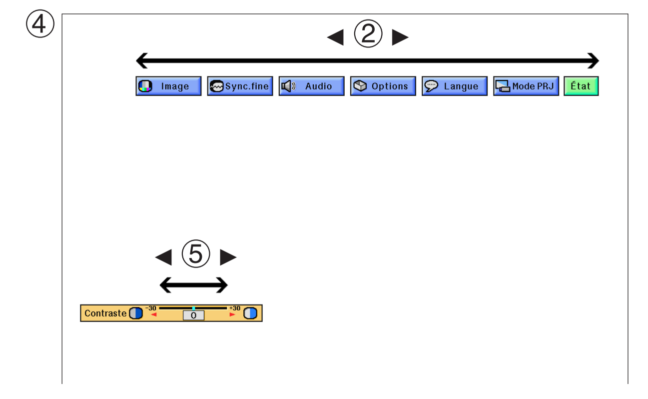


Ce projecteur possède deux jeux d'écrans de menu (ENTREE/VIDÉO) qui vous permettent de régler l'image et de modifier les différents réglages du projecteur. Ces écrans du menu sont opérationnels à partir du projecteur ou de la télécommande avec les touches ci-dessous.

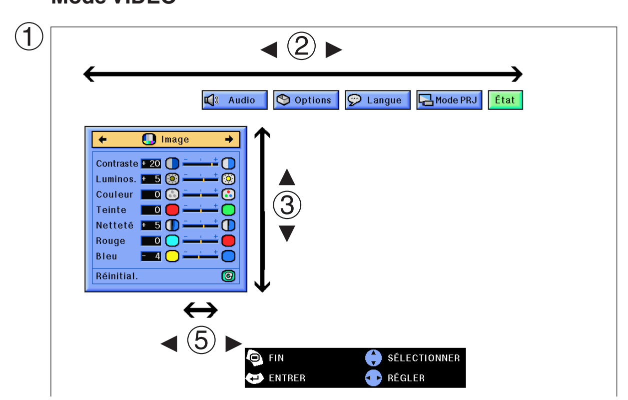
(GUI) Affichage sur écran

Mode ENTREE (PC/RVB)

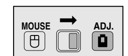




Mode VIDÉO



(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU** pour afficher la barre de menu du mode ENTREE ou VIDÉO.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner un menu de réglage sur la barre de menu.

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.

④ Pour afficher une seule rubrique de réglage, appuyez sur **ENTER** après avoir sélectionné la rubrique. Seules apparaissent la barre de menu et la rubrique de réglage sélectionnée.

⑤ Appuyez sur ◀/▶ pour procéder au réglage.

⑥ Appuyez sur **UNDO** pour revenir à l'écran précédent.

⑦ Appuyez sur **MENU** pour sortir du GUI.

REMARQUE

- Pour les détails sur l'écran du menu, reportez-vous aux tableaux de la page suivante.

Rubriques de la barre de menu en mode ENTREE 1 ou ENTREE 2

Menu principal — **Menu auxiliaire**

- Image
  - Contraste –30 ↔ +30
  - Luminos. –30 ↔ +30
  - Couleur –30 ↔ +30
  - Teinte –30 ↔ +30
  - Netteté –30 ↔ +30
  - Rouge –30 ↔ +30
  - Bleu –30 ↔ +30
  - Réinitial.
- Sync.fine
  - Sync.Automat. [ON/OFF]
  - Horloge –150↔+150
  - Phase –60 ↔ +60
  - Pos.hori –150↔+150
  - Pos.vert –60 ↔ +60
  - Réinitial.
  - Mémor.réglage
    - Résolution / Fréq.vert
      1 800×600 75 Hz
      2 640×480 72 Hz
      ·
      ·
      7
  - Sél.réglage
    - Résolution / Fréq.vert
      1 800×600 75 Hz
      2 640×480 72 Hz
      ·
      ·
      7
  - Modes spéciaux
    - 1152×864
    - 1024×864
    - 1152×882
    - 1152×870
- Audio
  - Aigus –30 ↔ +30
  - Graves –30 ↔ +30
  - Réinitial.
- Options
  - Minut.lampe
  - Af.sync.auto [ON/OFF]
  - Af.écr.noir [ON/OFF]
  - Af.OSD [ON/OFF]
  - Extinction Auto [ON/OFF]
  - Convers.E/P
    - Entrelacé
    - Progressif
  - Type de signal
    - PC/RVB
    - Appareil
  - Arrière-fond
    - Sharp
    - Personnalisé
    - Bleu
    - Non
  - Im.départ
    - Sharp
    - Personnalisé
    - Non
  - Info signal
    - Résolution 640×480
      Fréq.hori 37.5 kHz
      Fréq.vert 72 Hz
- Langue
  - English
  - Deutsch
  - Español
  - Nederlands
  - Français
  - Italiano
  - Svenska
  - Português
  - 汉语
  - 한국어
  - 日本語
- Mode PRJ
  - Avant
  - Plaf + avant
  - Arrière
  - Plaf + arr.
- État

Rubriques de la barre de menu en mode VIDÉO

Menu principal — **Menu auxiliaire**

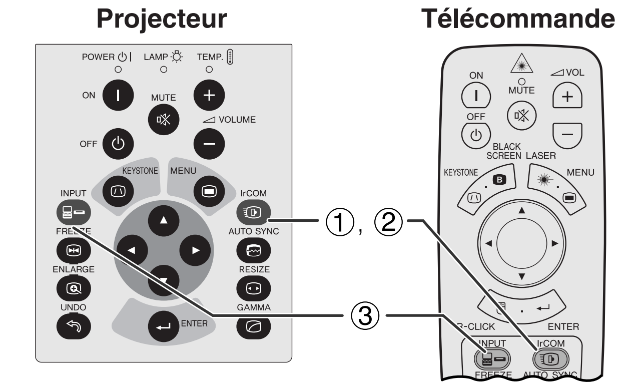
- Image
  - Contraste –30 ↔ +30
  - Luminos. –30 ↔ +30
  - Couleur –30 ↔ +30
  - Teinte –30 ↔ +30
  - Netteté –30 ↔ +30
  - Rouge –30 ↔ +30
  - Bleu –30 ↔ +30
  - Réinitial.
- Audio
  - Aigus –30 ↔ +30
  - Graves –30 ↔ +30
  - Réinitial.
- Options
  - Minut.lampe
  - Af.écr.noir [ON/OFF]
  - Af.OSD [ON/OFF]
  - Extinction Auto [ON/OFF]
  - Convers. E/P
    - Entrelacé
    - Progressif
  - Sys. vidéo
    - Auto
    - PAL (50 /60Hz)
    - SECAM
    - NTSC4.43
    - NTSC3.58
  - Arrière-fond
    - Sharp
    - Personnalisé
    - Bleu
    - Non
  - Im. départ
    - Sharp
    - Personnalisé
    - Non
- Langue
  - English
  - Deutsch
  - Español
  - Nederlands
  - Français
  - Italiano
  - Svenska
  - Português
  - 汉语
  - 한국어
  - 日本語
- Mode PRJ
  - Avant
  - Plaf + avant
  - Arrière
  - Plaf + arr.
- État

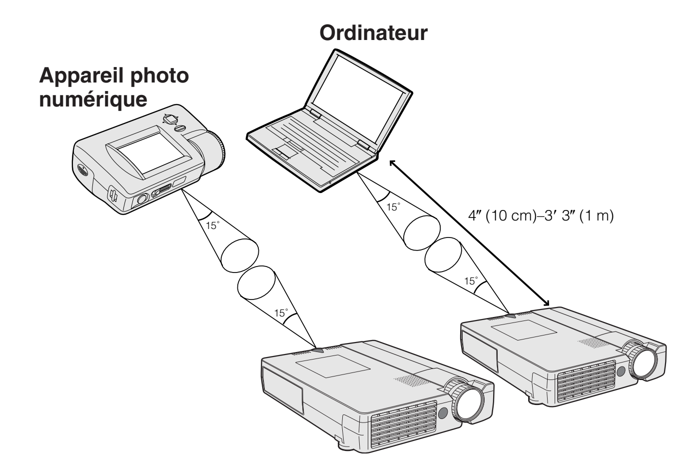
REMARQUE

- Les chiffres indiqués ci-dessus pour la résolution, la fréquence verticale et la fréquence horizontale sont donnés simplement à titre de référence.
- «Couleur», «Teinte» et «Netteté» apparaissent uniquement lorsque l'entrée Appareil est sélectionnée en mode ENTREE 1.
- Seules les rubriques mises en évidence dans les tableaux ci-dessus peuvent être réglées.
- Pour régler les rubriques dans les menus auxilaire, appuyez sur ▶ après avoir sélectionné ce menu.
- Le signal est réglé sur PC/RVB lorsqu'un signal NUMÉRIQUE est entré.
- Les rubriques indiquées en gris ne peuvent pas être réglées.



Utilisation de IrCOM pour des présentations sans fil





Affichage sur écran



Attente IrCOM



Attente IrCOM

En attente données

Réception données

La fonction IrCOM peut transférer des images fixes provenant d'un ordinateur ou d'un appareil photo numérique au projecteur par communication infrarouge (sans fil).

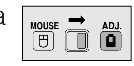
Logiciel de présentation avancée Sharp

- Cette fonction nécessite l'utilisation du logiciel de présentation avancée Sharp (SAPS).
- Installez le logiciel dans le CD-ROM fourni sur l'ordinateur.
- Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel pour les instructions d'installation et de fonctionnement.
- Placez le projecteur et le dispositif de transmission IrCOM dans les plages d'utilisation indiquées ci-contre.

REMARQUE

- Pour éviter les erreurs de transmission ou les modifications de l'image, assurez-vous de ce qui suit lors de l'installation du projecteur et du dispositif de transmission.
  - Protégez les capteurs IrCOM sur le projecteur et sur le dispositif de transmission contre les rayons du soleil ou un éclairage ambiant trop violent.
  - Vérifiez si les piles du dispositif de transmission ne sont pas épuisées.
  - Vérifiez si le projecteur et le dispositif de transmisssion sont placés dans les distances de fonctionnement requises.
  - Vérifiez si les capteurs IrCOM du projecteur et du dispositif de transmission sont correctement alignés.
- La distance entre le projecteur et le dispositif de transmission peut être inférieure à 4″ (10 cm) selon le type de dispositif utilisé.
- Si vous utilisez un appareil photo numérique, réglez-le sur le mode de transmission d'image.
- Alignez le projecteur et le dispositif de transmission à la même hauteur et au même angle à une distance comprise entre 4″ (10 cm) et 3′3″ (1 mètre) dans une ligne de vue sans obstacle.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **IrCOM** pour entrer en mode IrCOM.

② Et l'affichage à l'écran change comme indiqué ci-contre.

REMARQUE

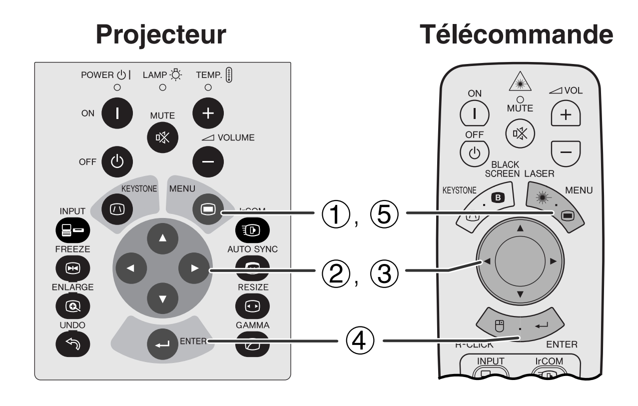
- Si l'affichage sur écran ne change pas comme indiqué à gauche, ceci indique peut-être que le projecteur se trouve en dehors de la plage de réception du dispositif de transmission IrCOM.

③ Appuyez sur **INPUT** pour sortir du mode IrCOM.



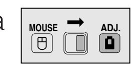
Sélection de la langue d'affichage sur écran

Projecteur **Télécommande**



L'affichage sur écran a été préréglé en usine en langue anglaise mais les indications peuvent apparaître en allemand, espagnol, néerlandais, français, italien, suédois, portugais, chinois, coréen et japonais.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

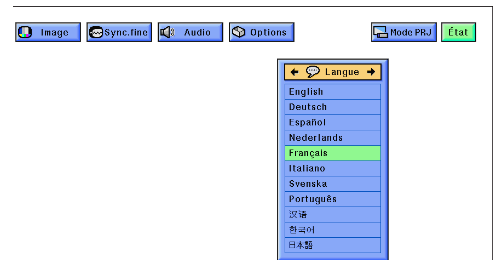
② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Langue».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner la langue souhaitée.

④ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage. L'affichage sur écran est alors programmé pour afficher dans la langue sélectionnée.

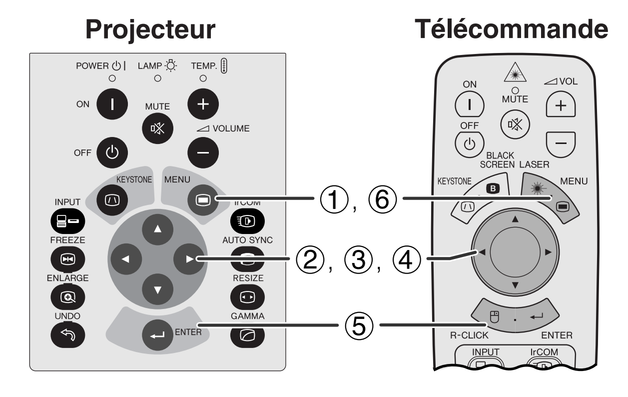
⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran



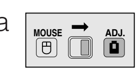
Sélection du mode du système d'entrée vidéo (Mode VIDÉO seulement)

Projecteur **Télécommande**



Le mode du système d'entrée vidéo a été préréglé sur «Auto». Il peut toutefois être modifié pour un autre système spécifique, si le mode sélectionné n'est pas compatible avec l'appareil audio-visuel branché.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

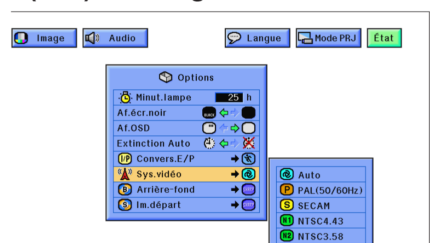
③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Sys.vidéo» et appuyez ensuite sur ▶.

④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode souhaité pour le système vidéo.

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran



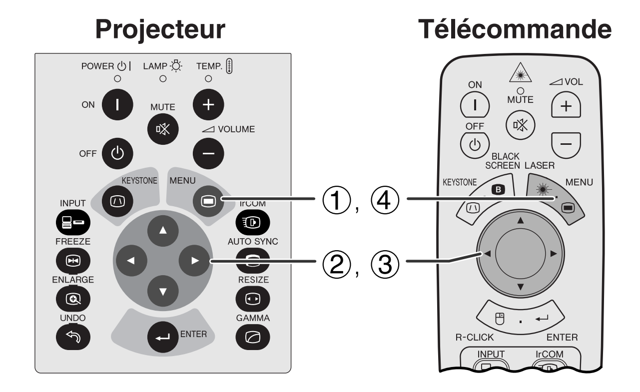
REMARQUE

- Lorsque le mode de système est réglé sur «Auto», il arrive que l'image reçue ne soit pas claire en raison des différences de signal. Dans ce cas, changez le système de vidéo que vous utilisez.



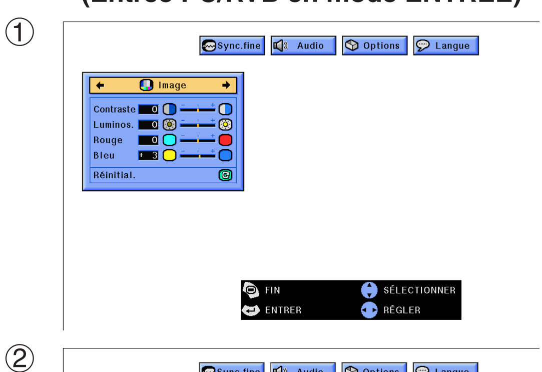
Réglages de l'image

Projecteur **Télécommande**

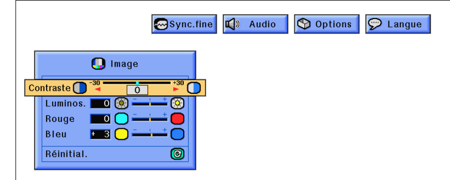


(GUI) Affichage sur écran
(Entrée PC/RVB en mode ENTREE)

①



②



Vous pouvez ajuster l'image du projecteur selon vos préférences grâce aux réglages suivants.

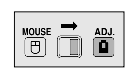
Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionée	Touche ◀	Touche ▶
Contraste	Pour diminuer le contraste	Pour augmenter le contraste
Luminos.	Pour diminuer la luminosité	Pour augmenter la luminosité
Couleur	Pour une moindre intensité des couleurs	Pour une plus grande intensité des couleurs
Teinte	Les tons chair deviennent plus violets	Les tons chair deviennent plus verts
Netteté	Pour atténuer la netteté	Pour accentuer la netteté
Rouge	Pour un rouge moins intense	Pour un rouge plus intense
Bleu	Pour un bleu moins intense	Pour un bleu plus intense
Réinitial.	Toutes les réglage de l'image reviennent aux valeurs réglées en usine.	

REMARQUE

- «Couleur», «Teinte» et «Netteté» n'apparaissent pas avec l'entrée PC/RVB en mode ENTREE 1.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.

② Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.

③ Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère ( ) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.

④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

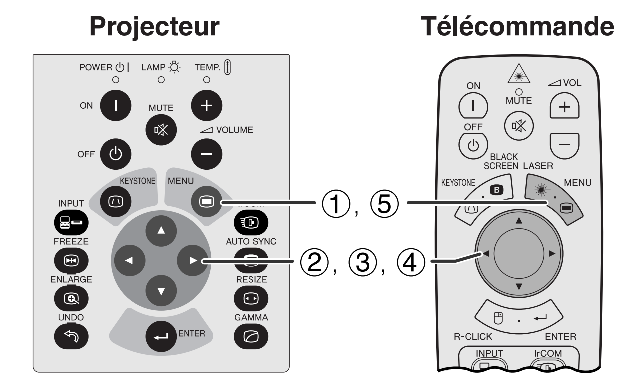
REMARQUE

- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Image» et appuyez sur **ENTER**.
- Les réglages peuvent être mémorisés séparément en modes «ENTREE 1», «ENTREE 2» et «VIDÉO».
- Pour l'entrée APPAREIL en mode ENTREE 1, «Netteté» est réglable uniquement lorsqu'un lecteur DVD est branché.
- Lors du réglage des rubriques dans le menu «Image» de l'entrée NUMÉRIQUE, les modifications affectent aussi bien l'image en train d'être vue que l'écran du menu GUI.

Utilisation



Réglages du son

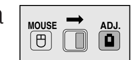


Le système audio du projecteur a été préréglé en usine aux valeurs standards. Cependant vous pouvez modifier ces réglages pour qu'ils conviennent à vos préférences en ajustant les rubriques de réglage audio suivantes.

Description des rubriques de réglage

Rubrique sélectionnée	Touche ◀	Touche ▶
Aigus	Pour atténuer les aigus	Pour accentuer les aigus
Graves	Pour atténuer les graves	Pour accenteur les graves
Réinitial.	Tous les rubriques de réglage du son reviennent à la valeur préréglée en usine.	

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Audio».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.

④ Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère (▮) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.

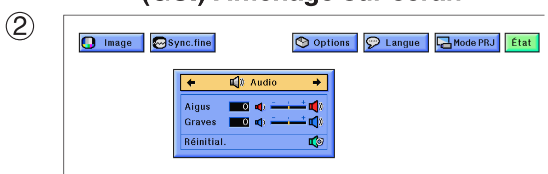
⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

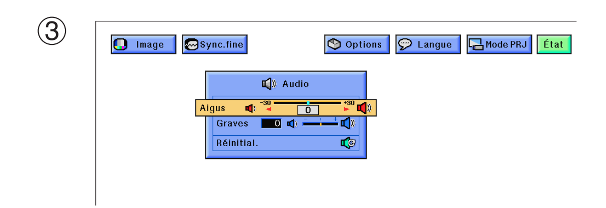
- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Audio» et appuyez sur **ENTER**.

(GUI) Affichage sur écran

②



③



Utilisation



Réglages de l'image de l'ordinateur

Projecteur **Télécommande**

①, ⑤

②, ③, ④

Lors de l'affichage de motifs d'ordinateurs particulièrement détaillés (tuiles, rayures verticales, etc.) une interférence peut se produire et provoquer un scintillement, des rayures verticales, ou des irrégularités du contraste dans certaines zones de l'écran. Dans ce cas, ajustez les rubriques «Horloge», «Phase», «Pos.hori» et «Pos.vert» pour obtenir une qualité d'image optimale.

Description des rubriques de réglage

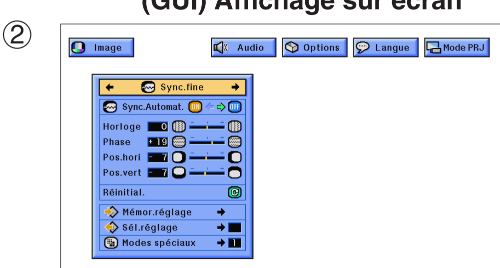
Rubrique sélectionnée	Description
Horloge	Pour régler le bruit vertical.
Phase	Pour régler le bruit horizontal (indentique à la fonction d'alignement d'un magnétoscope).
Pos.hori	Centre l'image à l'écran en la déplaçant vers la gauche ou la droite.
Pos.vert	Centre l'image à l'écran en la déplaçant de haut en bas.

REMARQUE

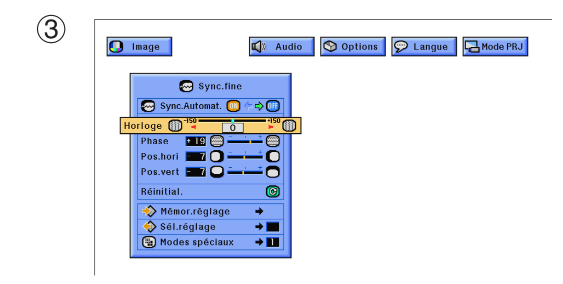
- L'image de l'ordinateur peut être facilement réglée en appuyant sur **AUTO SYNC** (). Reportez-vous à la page suivante pour les détails.

(GUI) Affichage sur écran

②

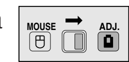


③



(Sélectionnez le mode d'entrée d'ordinateur souhaité à l'aide de la touche **INPUT**.)

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**. La barre de menu et l'écran de menu «Image» apparaissent. Le guide de fonctionnement GUI est également affiché.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».

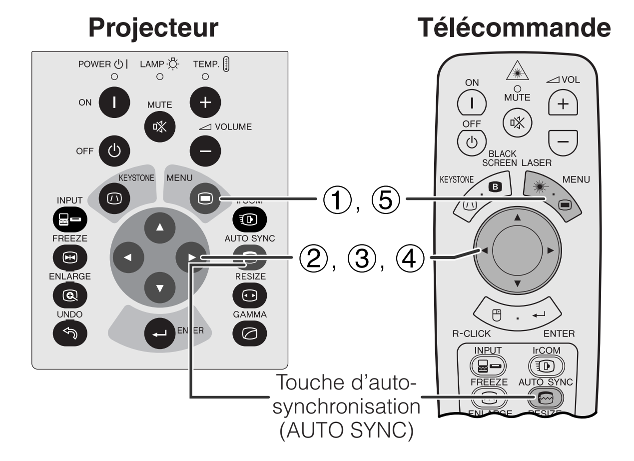
③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner une rubrique de réglage spécifique.

④ Appuyez sur ◀/▶ pour déplacer le repère ( ) de la rubrique de réglage sélectionnée au réglage souhaité.

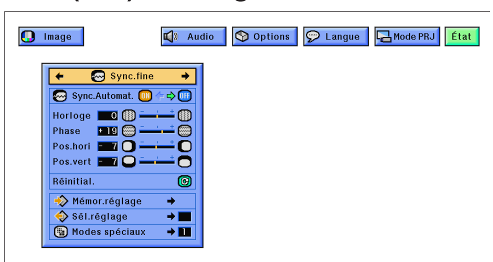
⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

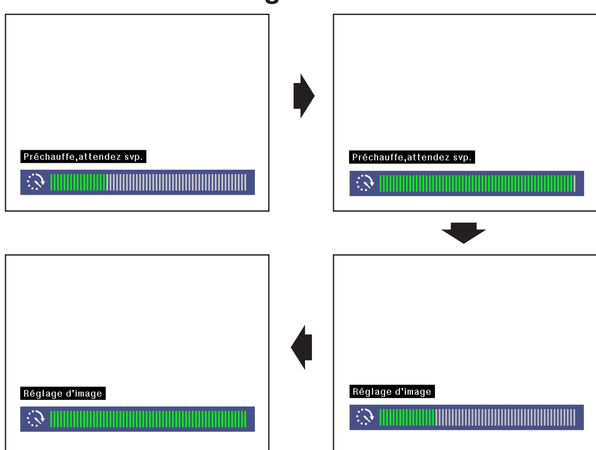
- Pour réinitialiser toutes les rubriques de réglage, sélectionnez «Réinitial.» sur l'écran de menu «Sinc.fine» et appuyez sur **ENTER**.
- Lors de l'entrée d'un signal NUMÉRIQUE, le projecteur sélectionne automatiquement les réglages pour obtenir la meilleure image possible. Vous n'avez donc aucun réglage à effectuer vous-même.



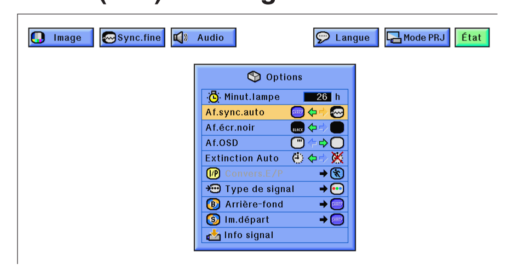
(GUI) Affichage sur écran



Affichage sur écran



(GUI) Affichage sur écran



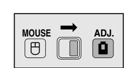
Réglage de synchronisation automatique

- Utilisé pour le réglage automatique des images de l’ordinateur.
- Le réglage de synchronisation automatique est effectué manuellement en appuyant sur **AUTO SYNC** ou automatiquement en réglant «Sync.Automat.» sur «ON» dans le menu GUI du projecteur.

Lorsque le réglage «Sync.Automat.» est activé:

- Le réglage de synchronisation est effectué automatiquement à chaque fois que le projecteur est mis sous tension lorsqu’il est connecté à un ordinateur ou lorsque la sélection d’entrée est modifiée.
- Le réglage de synchronisation automatique effectué précédemment est annulé lorsque le réglage du projecteur est modifié.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.
② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».
③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Sync.Automat.»
④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «ON».
⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

- Les réglages automatiques peuvent être effectués en appuyant sur **AUTO SYNC**.
- Si vous ne pouvez pas obtenir une qualité d’image optimale avec le réglage de synchronisation automatique, utilisez le réglage manuel. (Reportez-vous à la page précédente.)
- Lors de l’entrée d’un signal NUMÉRIQUE, le projecteur sélectionne automatiquement les réglages pour obtenir la meilleure image possible. Vous n’avez donc aucun réglage à effectuer vous-même.

Pendant le réglage de synchronisation automatique, l’affichage sur écran change comme indiqué à gauche.

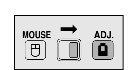
REMARQUE

- Le réglage de synchronisation automatique peut exiger un peu de temps selon l’image de l’ordinateur raccordé au projecteur.

Fonction d’affichage de synchronisation automatique

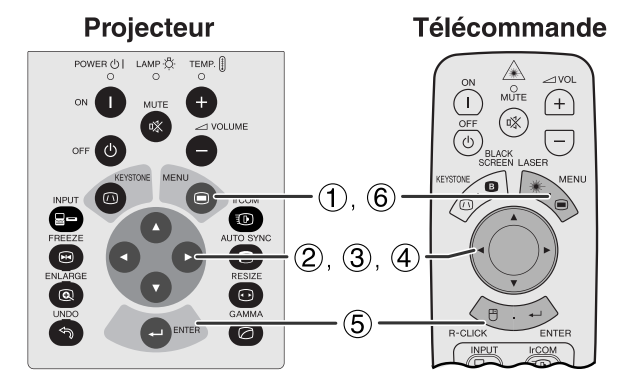
Normalement, l’image n’est pas superposée pendant le réglage d’auto-synchronisation. Vous pouvez néanmoins choisir de superposer une image de fond pendant ce réglage.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)

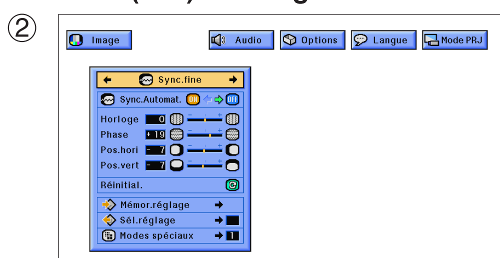


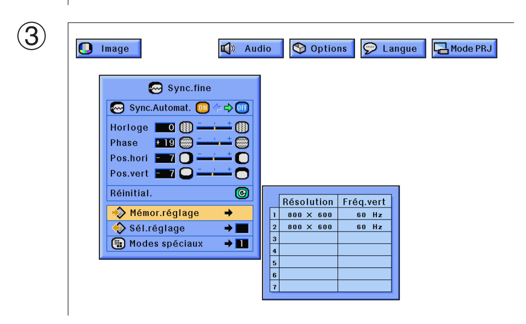
① Appuyez sur **MENU**.
② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».
③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.sync.auto».
④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «▢» et surimposer une image de fond ou sur «▢» pour retirer l’image de fond pendant le réglage de synchronisation automatique.
⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

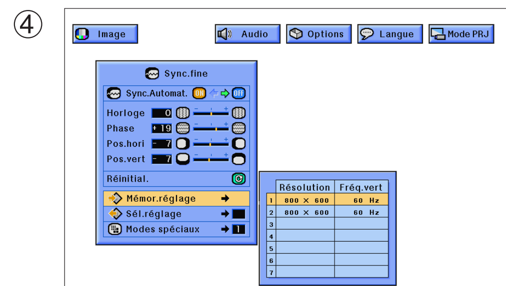
Projecteur Télécommande



(GUI) Affichage sur écran

②


③


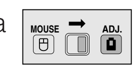
④


Mémorisation et sélection des réglages

Ce projecteur vous permet de mémoriser jusqu'à sept réglages, destinés à une utilisation avec divers ordinateurs. Une fois que ces réglages sont placés en mémoire, vous pouvez facilement les sélectionner lorsque vous raccordez un ordinateur donné au projecteur.

Mémorisation des réglages

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Mémor.réglage» et appuyez ensuite sur ▶.

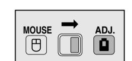
④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'emplacement souhaité pour la mémorisation du réglage.

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

Sélection d'un réglage mémorisé

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Sél.réglage» et appuyez ensuite sur ▶.

④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le réglage mémorisé souhaité.

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner le réglage.

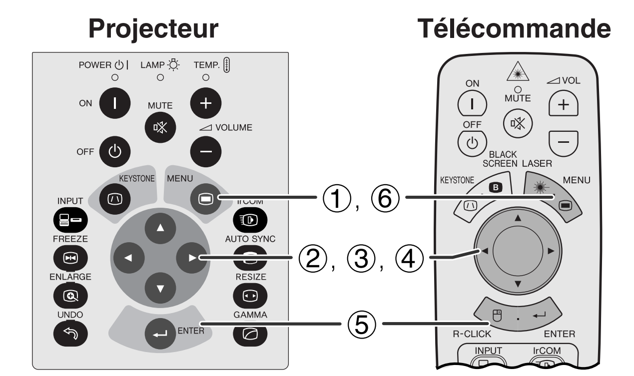
⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

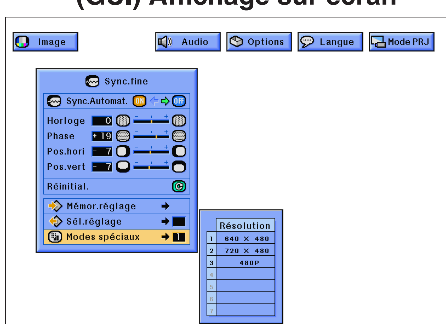
- Si la position de mémoire n'a pas été réglée, les réglagesde résolution et de fréquence ne seront pas affichés.
- Si le réglage mémorisé est sélectionné à l'aide de «Sel.réglage», le système de l'ordinateur doit correspondre au réglage mémorisé.
- Cette fonction ne peut pas être utilisée lorsqu'un signal NUMÉRIQUE est entré.



Projecteur **Télécommande**



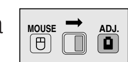
(GUI) Affichage sur écran



Réglage mode spécial

D'habitude, le type de signal d'entrée est détecté et le mode de résolution correct est automatiquement sélectionné. Toutefois, pour certains signaux, «Modes spéciaux» de l'écran de menu «Sync.fine» doit éventuellement être modifié pour correspondre au mode d'affichage de l'ordinateur.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Sync.fine».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Modes spéciaux» et appuyez ensuite sur ▶.

④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode de résolution optimale.

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

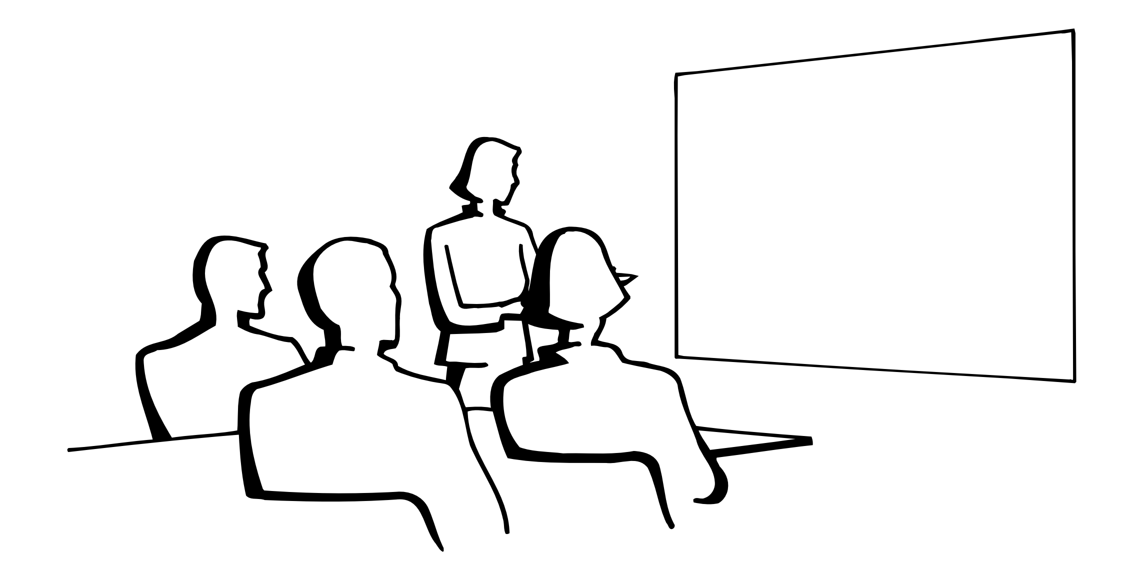
REMARQUE

- Evitez d'afficher des mires d'ordinateur qui reproduisent toutes les lignes (rayures horizontales), car un scintillement peut se produire et l'image serait alors difficile à voir.
- Lors de l'entrée de signaux DTV 480P, sélectionnez «480P» à l'étape ④ ci-dessus.





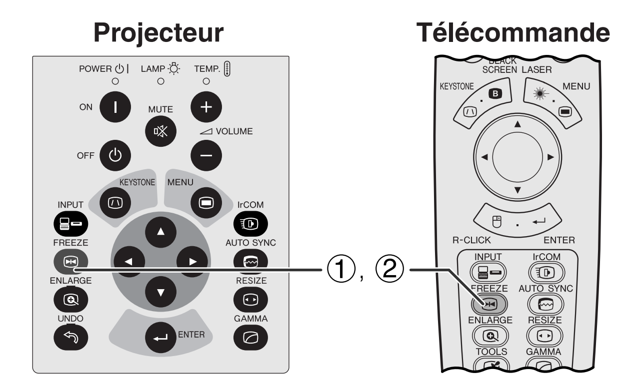
Fonctions pratiques





Fonction d'arrêt sur image

Projecteur **Télécommande**



Cette fonction vous permet de faire immédiatement un arrêt sur une image en déplacement. Elle est utile lorsque vous désirez afficher une image fixe d'un ordinateur ou d'une vidéo, en vous donnant ainsi le temps de l'expliquer à votre public.
Vous pouvez également utiliser cette fonction pour afficher une image fixe d'un ordinateur tout en effectuant les préparations pour les prochaines images d'ordinateur à présenter.

① Appuyez sur **FREEZE** pour effectuer un arrêt sur image.

② Appuyez une nouvelle fois sur **FREEZE** pour que le déroulement de l'image reprenne.

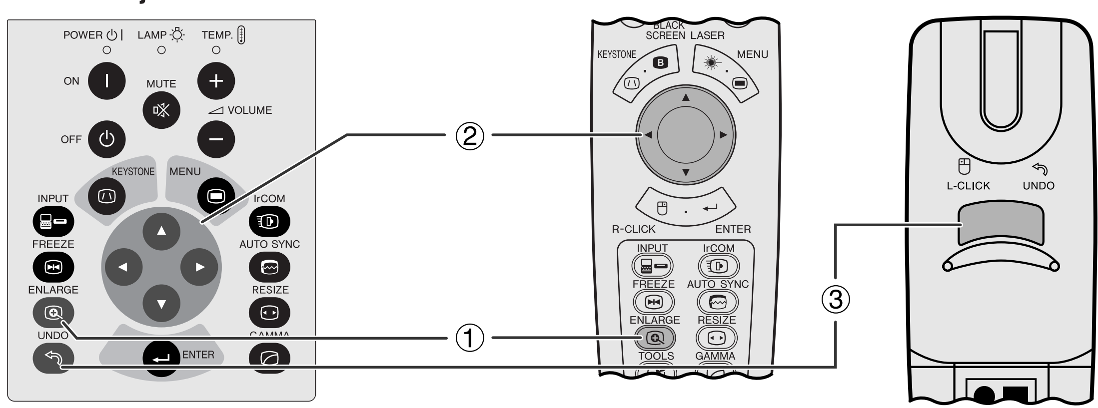
Affichage sur écran



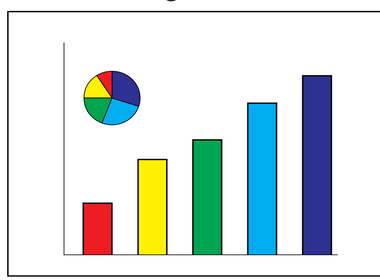




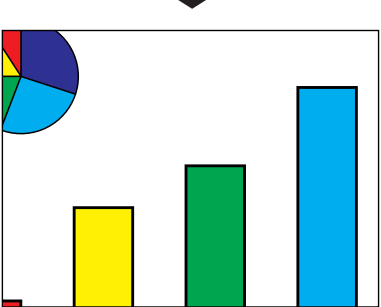
Agrandissement numérique de l'image (ENLARGE)



Affichage sur écran

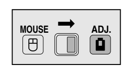






Cette fonction vous permet d'agrandir une zone spécifique de l'image. Elle est utile si vous voulez présenter en détail une zone de l'image.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **ENLARGE**. A chaque pression sur cette touche, l'image est agrandie.

② Lorsque l'image est agrandie, vous pouvez vous déplacer autour à l'aide des touches ▲/▼/◀/▶.

REMARQUE

- A chaque pression sur la touche **ENLARGE**, l'agrandissement de l'image est modifié de la manière suivante.

  ×1 ⟶ ×2 ⟶ ×3 ⟶ ×4 ⟶ ×6 ⟶ ×8 (⟶ ×1)

- Si le signal d'entrée est modifié pendant l'agrandissement d'une image numérique, l'image revient à × 1. Le signal d'entrée est modifié
  (a) lorsque la touche **INPUT** est enfoncée,
  (b) lorsque le signal d'entrée est interrompu, ou
  (c) lorsque la résolution d'entrée et le taux de régénération sont modifiés.

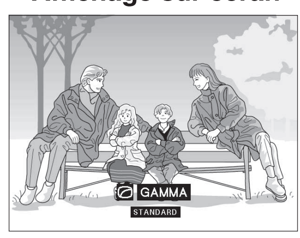
③ Pour revenir à × 1, appuyez sur **UNDO**.

Correction Gamma

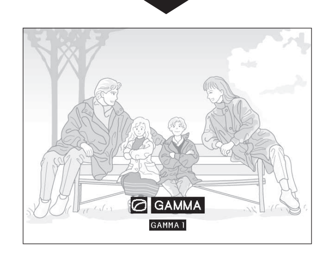
Projecteur **Télécommande**

Affichage sur écran

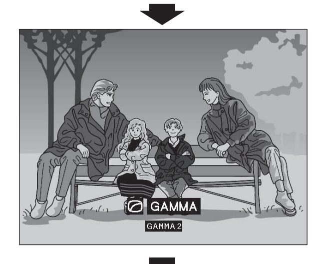
STANDARD



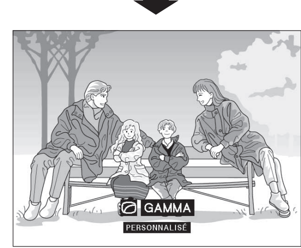
GAMMA 1



GAMMA 2



PERSONNALISÉ

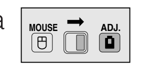


- Gamma est une fonction d'amélioration de la qualité de l'image qui procure une image plus riche en éclairant les parties sombres de l'image sans altérer la luminosité des parties plus claires.
- Quatre réglages gamma sont disponibles pour offrir des différences dans les images affichées et selon la luminosité de la pièce.
- Lorsque vous présentez des images comportant de nombreuses scènes sombres, comme un film ou un concert, ou lorsque vous affichez des images dans une pièce bien éclairée, cette fonction rend les scènes plus faciles à regarder et donne une plus grande impression de profondeur dans l'image.

Modes Gamma

Mode sélectionné	Mode Gamma
STANDARD	Image standard sans correction Gamma.
GAMMA 1	Eclaircit les parties sombres de l'image pour des présentations améliorées.
GAMMA 2	Donne une plus grande profondeur aux parties sombres de l'image pour une présentation plus recherchée.
PERSONNALISÉ	Vous permet de régler la valeur GAMMA à l'aide du logiciel de présentation avancée Sharp.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **GAMMA**. A chaque pression sur cette touche, le niveau gamma change de la manière indiquée ci-contre.

② Pour revenir à l'image standard, appuyez sur **UNDO** lorsque «GAMMA» est affiché à l'écran.

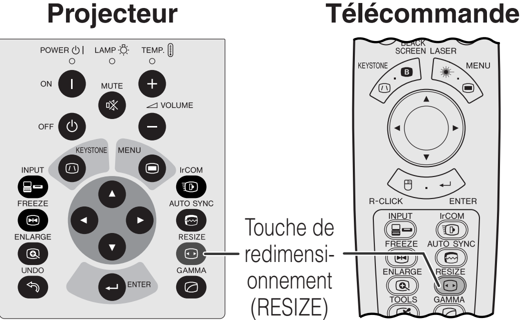


Sélection du mode d’affichage de l’image

Cette fonction vous permet de modifier ou de personnaliser le mode d’affichage pour améliorer l’image entrée. Selon le signal d’entrée, vous pouvez choisir entre NORMAL, LARGE, POINT PAR POINT, POINT PAR POINT (LARGE) ou AJUS. ÉCRAN.

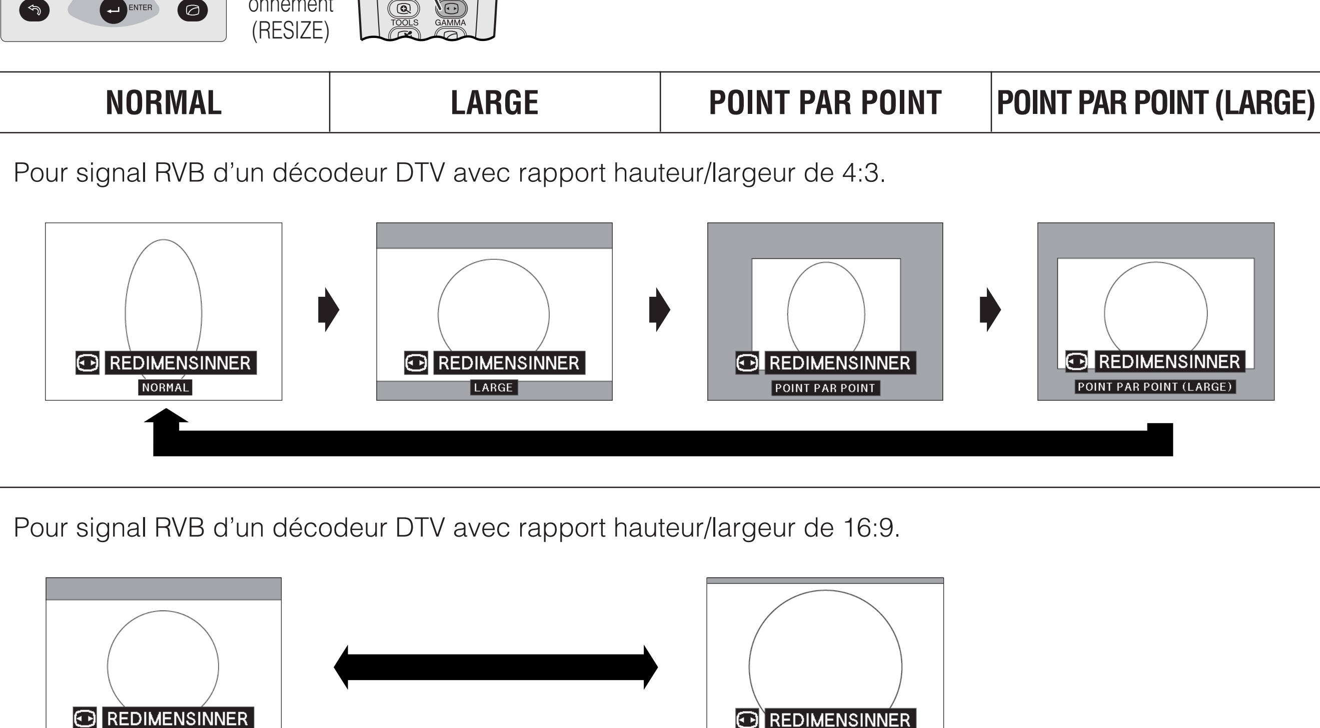
REMARQUE

- A chaque pression sur **RESIZE**, le mode d’image change de la manière indiquée ci-dessous.
- «AJUS. ÉCRAN» est affiché uniquement lors de l’entrée de signaux SXGA sans rapport hauteur/largeur 4:3.
- Le mode POINT PAR POINT affiche les images dans leur résolution d’origine, sans agrandissement pour correspondre à la résolution LCD.
- Pour revenir en mode NORMAL, appuyez sur **UNDO** lorsque «REDIMENSINNER» est affiché à l’écran.

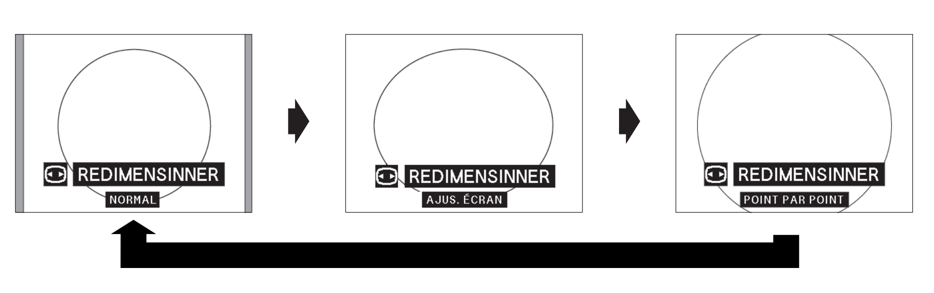


EXEMPLE

	DTV		ORDINATEUR
MODE	4:3	16:9	SXGA
SIGNAL D’ENTREE	480 P	720 P	
NORMAL	1024 × 768	1024 × 576	960 × 768
LARGE	1024 × 576	—	1024 × 768
POINT PAR POINT	640 × 480	1280 × 720	1280 × 1024
POINT PAR POINT (LARGE)	853 × 480	—	—



Pour signal PC/RVB sans rapport hauteur/largeur de 4:3.



Fonctions pratiques



Fonction d'écran noir

Projecteur **Télécommande**

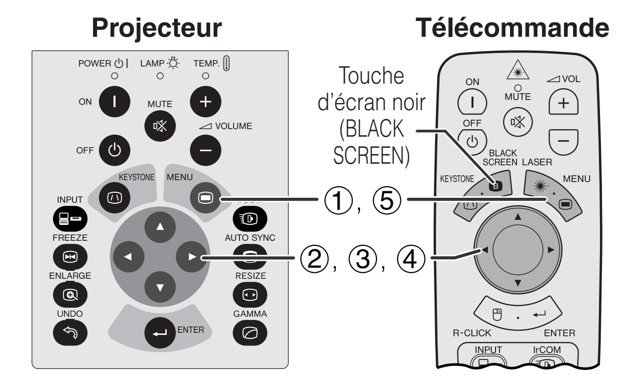
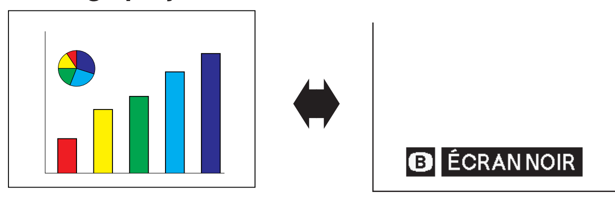
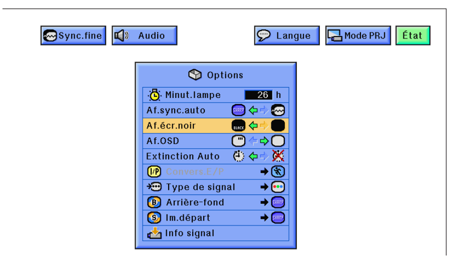


Image projetée



(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de superposer un écran noir sur l'image projetée.

Pour noircir l'image projetée

Appuyez sur **BLACK SCREEN**. L'indication «ÉCRAN NOIR» apparaît sur l'écran. Pour faire réapparaître l'image projetée à l'origine, appuyez une nouvelle fois sur **BLACK SCREEN**.

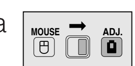
REMARQUE

- Pour utiliser la télécommande afin d'actionner cette fonction, glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** à la position MOUSE avant d'appuyer sur **BLACK SCREEN**.

Mise hors service de l'affichage sur écran

L'affichage sur écran («ÉCRAN NOIR») qui apparaît pendant l'écran noir peut être désactivé. Quand «Af. écr.noir» est réglé sur «●» dans le menu GUI, «ÉCRAN NOIR» n'apparaît pas pendant la fonction.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀ /▶ pour sélectionner «Options».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.écr.noir».

④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «●» afin d'activer la fonction ou «●» afin de la désactiver.

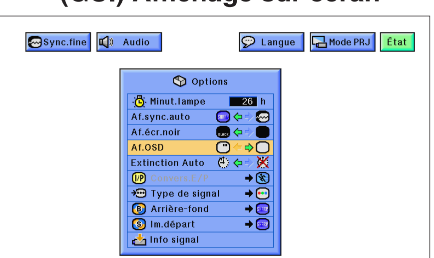
⑤ Pour salir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

Fonction de priorité à l'affichage sur écran

Projecteur **Télécommande**

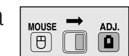
①, ⑤
②, ③, ④

(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de faire disparaître les messages venant à l'écran lorsque les fonctions «séction d'entrée» et «IrCOM» sont utilisées. Lorsque «Af.OSD» est réglé sur «▢» sur le menu GUI, les messages n'apparaissent pas à l'écran quand les touches **INPUT** et **IrCOM**.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Af.OSD».

④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «▢» et activer ou «▢» pour désactiver l'affichage sur écran.

⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

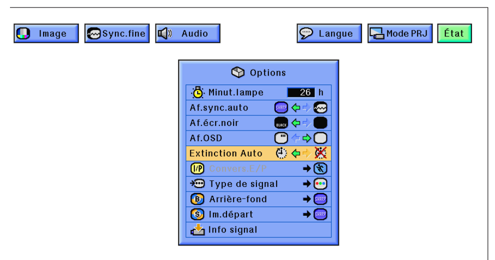


Fonction de mise hors tension automatique

Projecteur **Télécommande**

①, ⑥
②, ③, ④
⑤

(GUI) Affichage sur écran

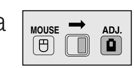


Affichage sur écran



Si aucun signal d'entrée n'est détecté pendant plus de 15 minutes, le projecteur se met automatiquement hors tension.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Extinction Auto».

④ Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner le «⏲» ou «⊠».

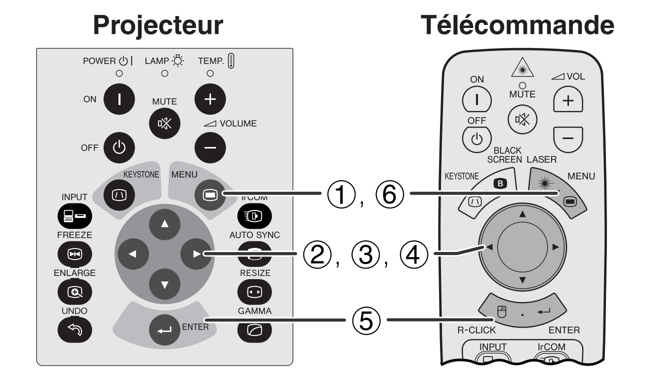
⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

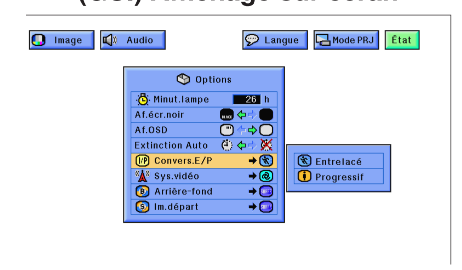
REMARQUE

- Le message indiqué à gauche apparaît à l'écran cinq minutes avant que le projecteur ne s'éteigne.

Conversion E/P

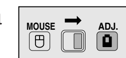


(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de sélectionner soit un affichage entrelacé, soit un affichage progressif du signal vidéo. L'affichage progressif permet de présenter une image vidéo plus douce.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Convers.E/P» et appuyez ensuite sur ▶.

④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Entrelacé» ou «Progressif».

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

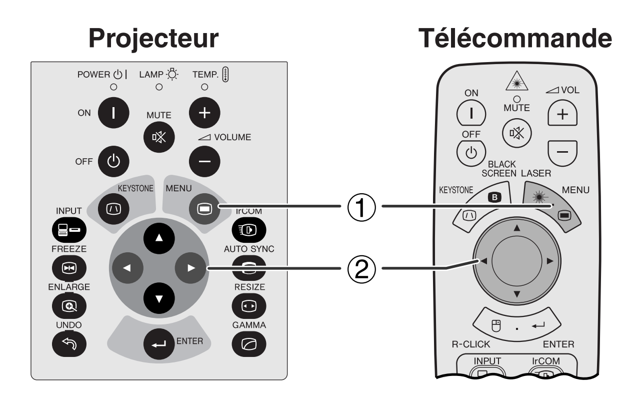
Mode Entrelacé

Le mode Entrelacé crée une seule image à partir de l'activation de lignes de balayage dans deux champs. Utilisez ce mode pour la projection d'images en déplacement.

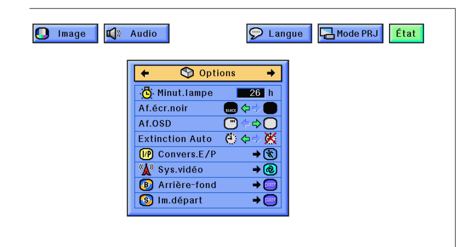
Mode Progressif

Le mode Progressif crée une seule image à l'aide de toutes les lignes de balayage, éliminant ainsi le scintillement et les rayures résultant des images de source entrelacées projetées comme images fixes.

Vérification de la durée d'utilisation de la lampe

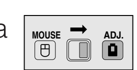


(GUI) Affichage sur écran



Cette fonction vous permet de vérifier sur la durée d'utilisation de la lampe.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

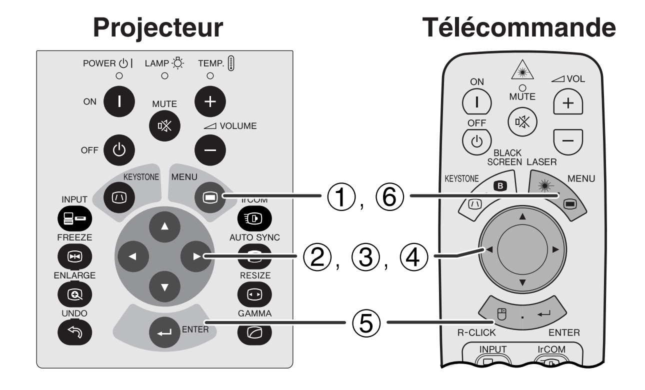
② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options». La durée d'utilisation de la lampe sera affichée.

REMARQUE

- Nous vous recommandons de remplacer la lampe après environ 1.400 heures d'utilisation. Reportez-vous aux pages 48 et 49 pour le remplacement de la lampe.

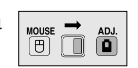


Sélection du type de signal



Cette fonction vous permet de sélectionner le type de signal d'entrée (PC/RVB ou APPAREIL) pour le port INPUT 1.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

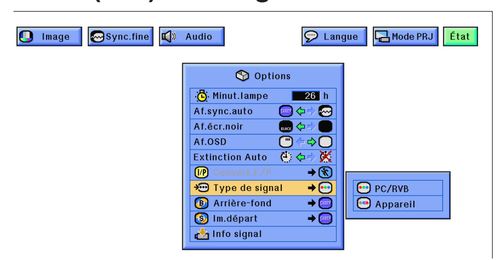
③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Type de signal» et appuyez ensuite sur ▶.

④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «PC/RVB» ou «Appareil».

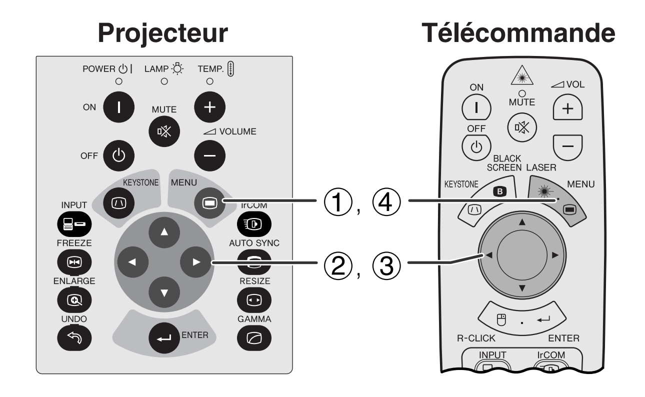
⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran

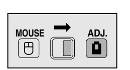


Vérification du signal d'entrée



Cette fonction vous permet de vérifier les informations sur le signal d'entrée actuellement utilisé.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



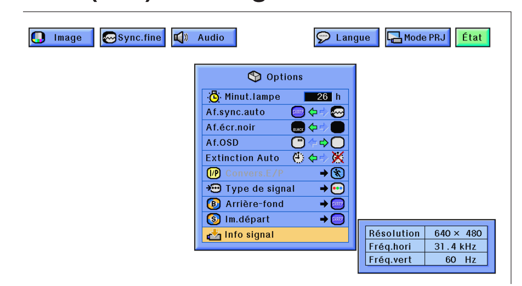
① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Info signal» pour afficher le signal d'entrée actuel.

④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

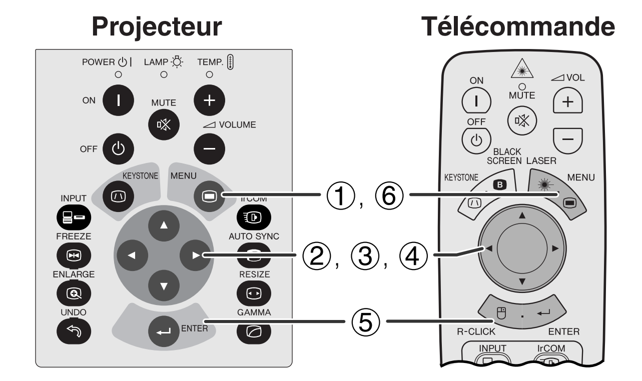
(GUI) Affichage sur écran



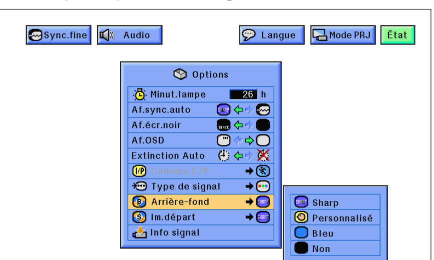
REMARQUE

- En mode VIDÉO, les réglages de résolution et de fréquence ne sont pas affichés.

Mise en place d'une image de fond



(GUI) Affichage sur écran

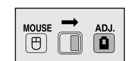


Cette fonction vous permet de sélectionner une image qui sera affichée lorsqu'aucun signal n'est transmis au projecteur.

Description des images de fond

Rubrique sélectionnée	Image de fond
Sharp	Image SHARP par défaut
Personnalisé	Image personnalisé utilisateur (par exemple, le logo de la société)
Bleu	Écran bleu
Non	Écran noir

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Arrière-fond» et appuyez ensuite sur ▶.

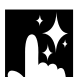
④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'image de fond que vous désirez afficher à l'écran.

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

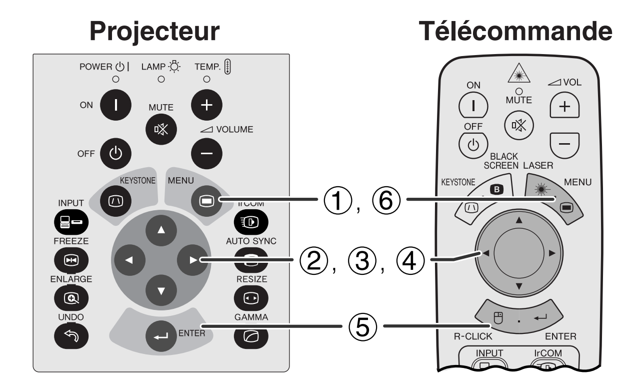
⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

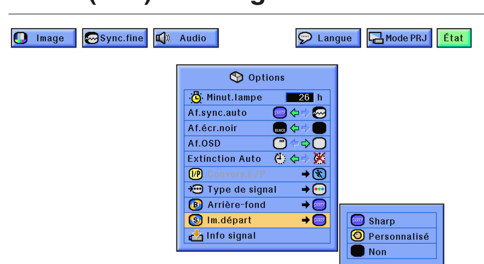
REMARQUE

- En sélectionnant «Personnalisé», le projecteur peut afficher une image personnalisée (le logo de votre société par exemple) comme image de fond. L'image personnalisée doit être un fichier BMP 256 couleurs avec un format d'image de 1.024 × 768 ou moins. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.



Sélection d'une image de démarrage



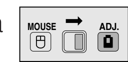


- Cette fonction vous permet de sélectionner une image qui sera affichée pendant le démarrage du projecteur.
- Une image personnalisée (le logo de votre société, par exemple) peut être chargée dans le projecteur par IrCOM ou un câble RS-232C. Reportez-vous aux pages 14 et 25 de ce mode d'emploi ainsi qu'au d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour des instructions plus détaillées.

Description des images de démarrage

Rubrique sélectionnée	Image de démarrage
Sharp	Image SHARP par défaut
Personnalisé	Image personnalisé utilisateur (par exemple, le logo de la société)
Non	Écran noir

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Options».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner «Im.départ» et appuyez ensuite sur ▶.

④ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner l'image de démarrage que vous désirez afficher à l'écran.

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

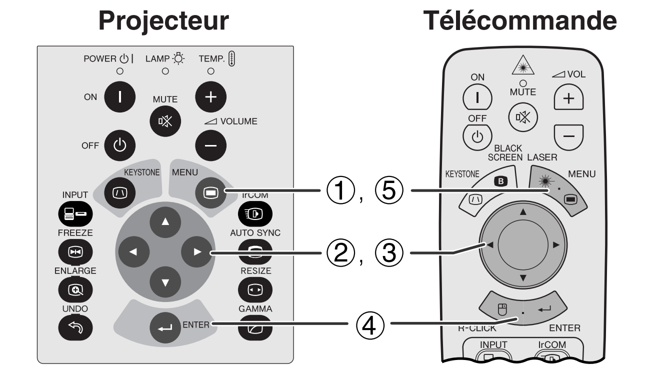
⑥ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

- En sélectionnant «Personnalisé», le projecteur peut afficher une image personnalisée (le logo de votre société par exemple) comme image de démarrage. L'image personnalisée doit être un fichier BMP 256 couleurs avec un format d'image de 1.024 × 768 ou moins. Reportez-vous au mode d'emploi du logiciel de présentation avancée Sharp pour la procédure à suivre pour sauvegarder (ou modifier) une image personnalisée.

Fonction de renversement/inversion de l'image

Projecteur **Télécommande**

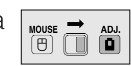


Ce projecteur est doté d'une fonction de renversement/ inversion de l'image. Vous avez ainsi la possibilité de renverser ou d'inverser l'image projetée pour des applications variées.

Description des images projetées

Rubrique sélectionnée	Image projetée
Avant	Image normal
Plaf + avant	Image renversée
Arrière	Image inversée
Plaf + arr.	Image inversée renversée

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «Mode PRJ».

③ Appuyez sur ▲/▼ pour sélectionner le mode de projection souhaité.

④ Appuyez sur **ENTER** pour mémoriser le réglage.

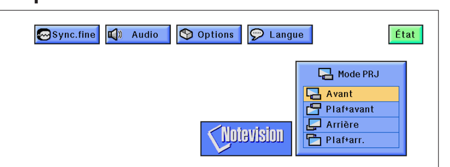
⑤ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

REMARQUE

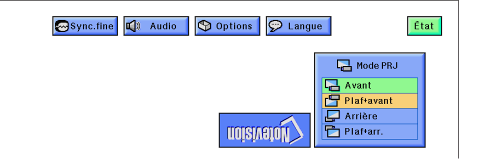
- Cette fonction est utilisée lors de la configuration pour image renversée et le montage au plafond. Reportez-vous la page 20 pour ces configurations.

(GUI) Affichage sur écran

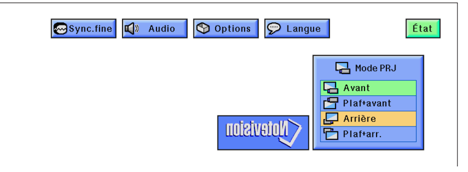
Lorsque «Avant» est sélectionné



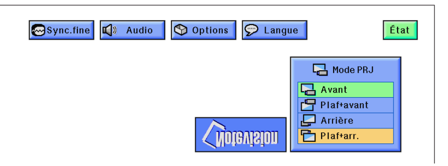
Lorsque «Plaf + avant» est sélectionné



Lorsque «Arrière» est sélectionné

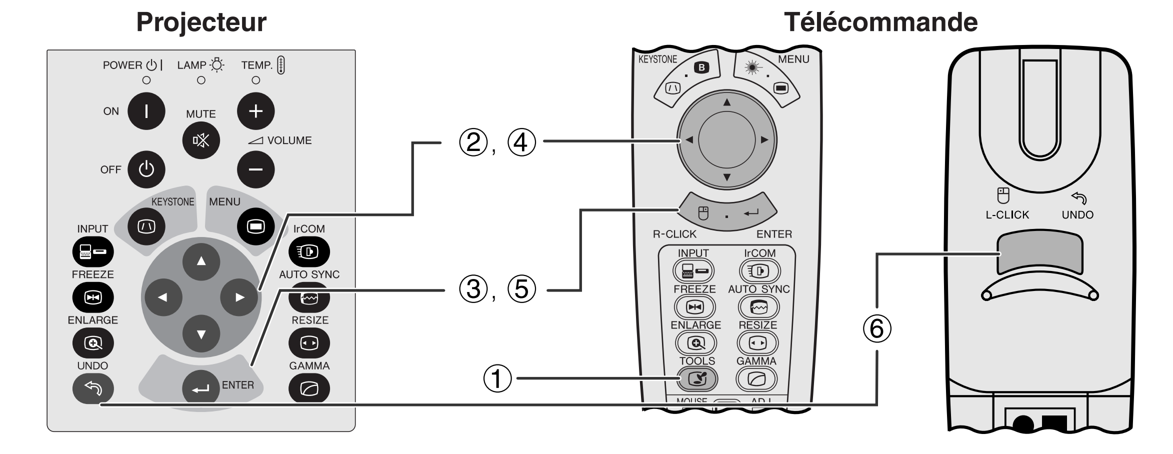


Lorsque «Plaf + arr.» est sélectionné

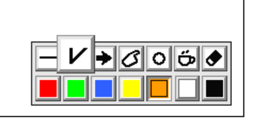


Fonctions pratiques

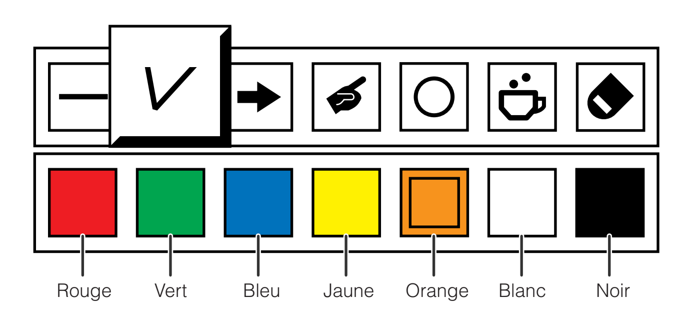
 Utilisation des outils de présentation

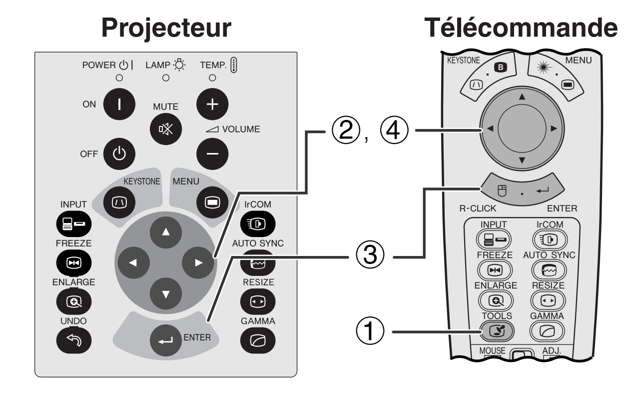


Affichage sur écran

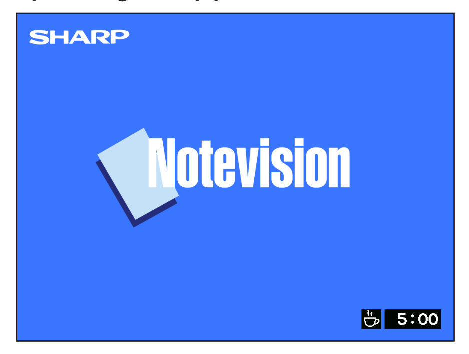


Fenêtre du menu



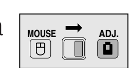


Lorsque l'image Sharp par défaut est sélectionné



Ce projecteur est équipé d'outils de présentation. Ces outils vous aideront à mieux faire ressortir les points importants de votre présentation.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **TOOLS** pour afficher la fenêtre du menu des outils de présentation à l'écran.

② Appuyez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner l'outil et la couleur que vous désirez utiliser.

③ Appuyez sur **ENTER** pour valider.

④ Lorsque l'outil est présent à l'écran, appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour le déplacer à l'écran.

⑤ Appuyez sur **ENTER** pour «coller» l'outil à l'écran.

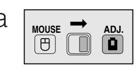
⑥ Utilisez **UNDO** pour supprimer un par un les outils collés à l'écran.

REMARQUE

- Vous pouvez coller chaque outil à l'écran autant de fois que vous le désirez.
- Pour annuler tous les outils de présentation collés à l'écran, appuyez sur ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner «◆» puis sur **ENTER**.

Affichage de la durée de la pause

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **TOOLS** pour afficher le menu des outils pour la presentation sur l'écran.

② Appuyez ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner «☕» dans la fenêtre du menu.

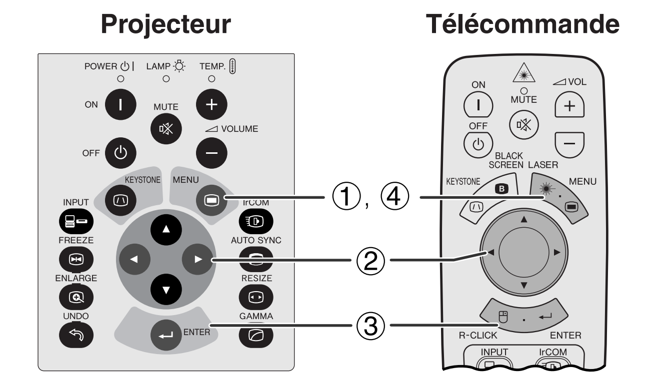
③ Appuyez sur **ENTER** pour démarrer la minuterie du temps de pause.

④ Appuyez sur ▲ pour augmenter ou sur ▼ pour diminuer la durée de la pause.

REMARQUE

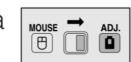
- La durée de pause est affichée sur l'image de fond sélectionnée dans «Sélection d'une image de démarrage». (Reportez-vous à la page 42.)

Fonction d'état



Cette fonction peut être utilisée pour afficher simultanément à l'écran tous les réglages choisis.

(Glissez le sélecteur **MOUSE/ADJ.** de la télécommande à la position ADJ.)



① Appuyez sur **MENU**.

② Appuyez sur ◀/▶ pour sélectionner «État».

③ Appuyez sur **ENTER** pour afficher tous les réglages choisis.

④ Pour sortir du menu GUI, appuyez sur **MENU**.

(GUI) Affichage sur écran

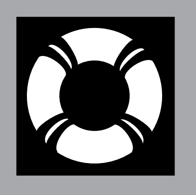
②

Image | Sync.fine | Audio | Options | Langue | Mode PRJ | État

③

Image	Sync.fine	Audio	Options	
0 Contraste	Sync.Automat.	0 Aigus	Af.sync.auto	Français Langue
0 Luminos.	0 Horloge	0 Graves	Af.écr.noir	Avant Mode PRJ
0 Rouge	+ 19 Phase		Af.OSD	
+ 3 Bleu	- 7 Pos.hori		Extinction Auto	Standard Gamma
	- 7 Pos.vert		Convers.E/P	Normal Redimensionner
	Sél.réglage		Type de signal	
	1 Modes spéciaux	Im.départ	Arrière-fond	

Fonctions pratiques



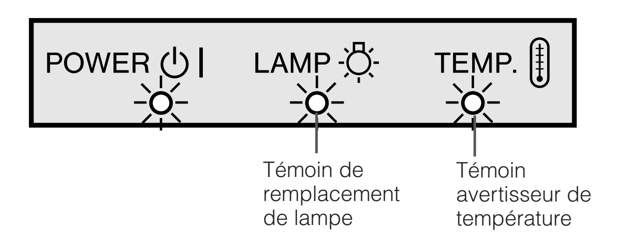
Maintenance et guide de dépannage





Lampe/Témoins d'entretien

Témoins d'entretien



- Les témoins d'avertissement du projecteur servent à signaler les problèmes survenus à l'intérieur de celui-ci.
- Il existe deux témoins d'avertissement: un témoin avertisseur de température, signalant une surchauffe, et un témoin de remplacement de lampe qui avertit quand il faut changer la lampe.
- Si un problème se produit, le témoin avertisseur de température ou de remplacement de lampe s'allume en rouge. Après avoir mis l'appareil hors tension, suivez les instructions données ci-dessous.

Témoin d'entretien	Symptôme	Problème	Solution possible
Témoin avertisseur de température	La température interne est anormalement élevée.	• Admission d'air obstruée.	• Placez le projecteur dans un endroit bien ventilé.
		• Panne du ventilateur. • Défaillance d'un circuit interne.	• Emportez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation.
Témoin de remplacement de lampe	La lampe ne s'allume pas.	• La lampe est grillée. • Panne des circuits de la lampe.	• Remplacez délicatement la lampe. (Cf. pages 48 et 49.) • Emportez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation.

REMARQUE
- Si le témoin avertisseur de température s'allume, passez en revue les causes et solutions possibles ci-dessus, puis attendez (au moins 5 minutes) que le projecteur se soit suffisamment refroidi pour le remettre sous tension.
- Si l'appareil est successivement mis hors tension et sous tension après une brève interruption, il se peut que le témoin de remplacement de lampe s'allume, empêchant la mise en marche du projecteur. Dans ce cas, débranchez le cordon d'alimentation au niveau de la prise secteur, puis rebranchez-le.

Lampe

Selon l'environnement de son utilisation, la lampe de ce projecteur peut fonctionner pendant un total de 1.500 heures environ. Il est conseillé de remplacer la lampe après un total de 1.400 heures d'utilisation ou lorsque vous constatez une détérioration notoire de la qualité des images et des couleurs. La durée d'utilisation de la lampe peut être contrôlée avec l'affichage à l'écran (voir page 39).

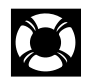


- Forte intensité lumineuse! N'essayez pas de regarder par l'ouverture et l'objectif pendant que le projecteur fonctionne.

REMARQUE
- Comme l'environnement d'utilisation peut varier fortement, il est possible que la durée de fonctionnement de la lampe de projection soit inférieure à 1.500 heures.





 Remplacement de la lampe de projection

Il est conseillé de remplacer la lampe après environ 1.500 heures successives d'utilisation ou lorsque vous constatez une détérioration notoire de la qualité des images et des couleurs. Remplacez la lampe en suivant les instructions ci-dessous.
Si la lampe ne fonctionne pas après son remplacement, emprotez le projecteur chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service le plus proche pour réparation. Achetez une unité de remplacement de la lampe (lampe/module cage) de type BQC-XGNV7XU/1 chez votre revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service. Changez ensuite la lampe avec précautions en suivant les instructions ci-dessous. Si vous le désirez, la lampe pourra être remplacée par le revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service.

Remarque importante destinée aux utilisateurs américains:
La lampe fournie avec ce projecteur est assortie d'une garantie limitée de pièces et main-d'oeuvre de 90 jours. Tous les services effectués sur ce projecteur sous garantie, y compris le remplacement de la lampe, doivent être réalisés par un revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou au centre de service. Pour connaître le nom du revendeur de produits industriels LCD Sharp agréé ou du centre de service le plus proche, appelez gratuitement le numéro: 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277). Etats-Unis seulement

Retrait et installation de la lampe

ATTENTION

- Ne retirez pas le boîtier de la lampe aussitôt après avoir utilisé le projecteur car elle est extrêmement chaude. Attendez au moins une heure après avoir débranché le cordon d'alimentation de sorte que le boîtier de lampe soit tout à fait froid avant de retirer celui-ci.
- Retirez le boîtier de la lampe en le tenant par sa poignée. Ne touchez pas la surface en verre du boîtier ou l'intérieur du projecteur.
- Pour éviter de vous brûler et d'endommager la lampe, effectuez soigneusement les démarches ci-après.

1 Mettez l'appareil hors tension.

Appuyez sur **OFF**. Attendez que le ventilateur de refroidissement s'arrête.

OFF
ou
OFF

2 Débranchez le cordon d'alimentation.

Retirez la fiche du cordon d'alimentation hors de la prise secteur.

3 Glissez le couvercle du boîtier de la lampe vers l'extérieur.

Retournez le projecteur et desserrez la vis de service utilisateur qui immobilise le couvercle du boîtier de lampe et glissez ce couvercle dans le sens de la flèche.

Vis de service utilisateur

4 Déposez le boîtier de la lampe.

Retirez les vis de fixation du boîtier de la lampe. Tenez le boîtier par sa poignée et tirez-le vers vous.

Vis de fixation
Vis de fixation

5 Replacez le boîtier de lampe (après changement de la lampe).

Poussez fermement le boîtier de la lampe dans le logement du boîtier. Serrez les vis de fixation.

6 Glissez le couvercle du boîtier de la lampe vers l'intérieur.

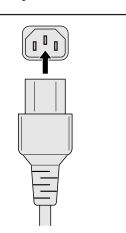
Glissez le couvercle du boîtier de la lampe dans le sens de la flèche. Serrez ensuite la vis de service utilisateur.

Vis de service utilisateur

Remise à zéro du compteur de lampe

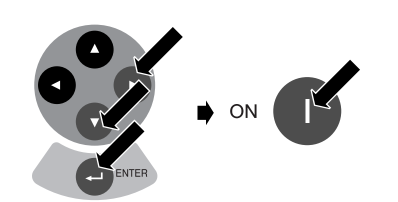
1 Branchez le cordon d'alimentation.

Branchez la fiche du cordon d'alimentation dans la prise secteur du projecteur.



2 Remettez à zéro le compteur de la lampe.

En appuyant sur ▼, ▶ et sur **ENTER** du projecteur, appuyez sur **ON** du projecteur.

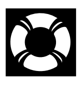


L'indication «LAMPE 0000H» apparaît, indiquant que le compteur de lampe est réinitialisé.

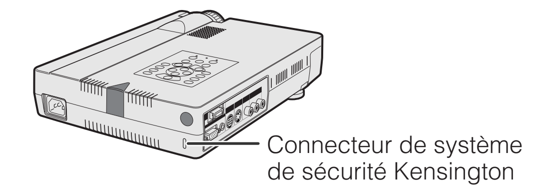


REMARQUE

- Réinitialisez ce compteur uniquement après avoir remplacé la lampe de projection.

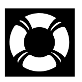


Utilisation du système de sécurité Kensington



Connecteur de système de sécurité Kensington

Ce projecteur est muni d'un connecteur aux normes de sécurité Kensington, destiné à une utilisation avec un système de sécurité Kensington. En ce qui concerne son utilisation avec le projecteur, reportez-vous aux explications fournies avec le système.

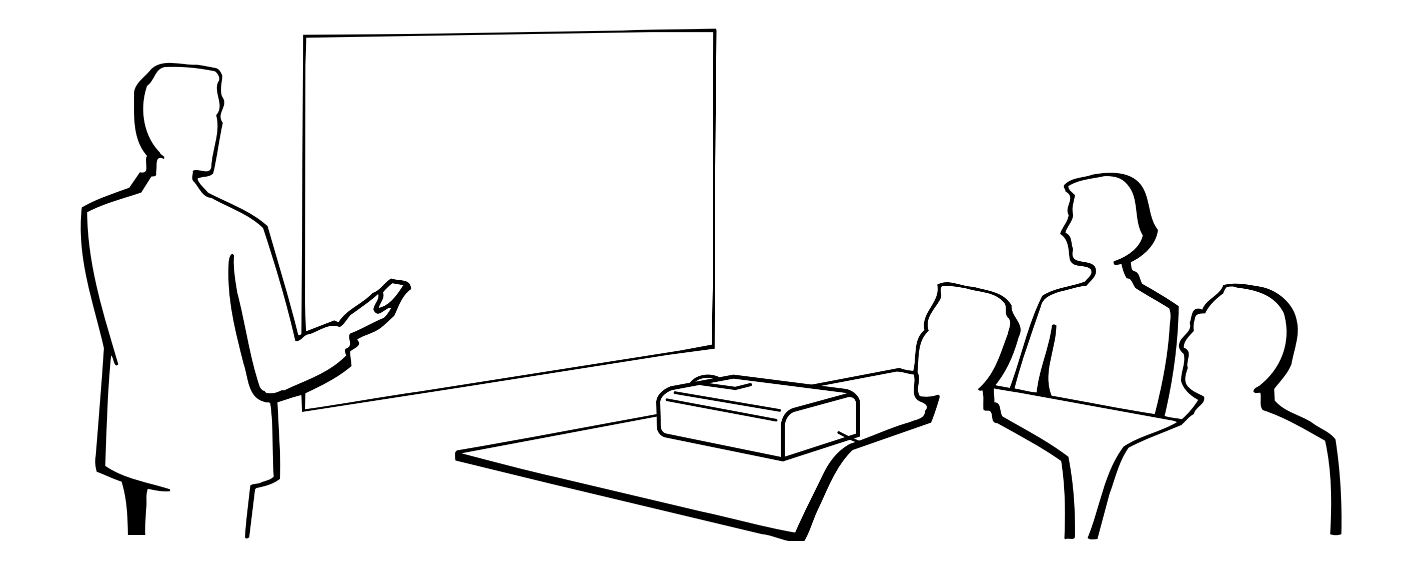


Guide de dépannage

Problème	Points à vérifier
Pas d'image, pas de son.	• Le cordon d'alimentation du projecteur n'est pas branché dans une prise secteur. • L'entrée sélectionnée est incorrecte. (Cf. page 17.) • Les câbles ne sont pas correctement branchés au panneau latéral du projecteur. (Cf. pages 11–15.) • Les piles de la télécommande sont épuisées. (Cf. page 18.) • Le sélecteur MOUSE/ADJ. de la télécommande d'alimentation est réglé sur MOUSE.
Le son est audible, mais absence d'image.	• Les câbles ne sont pas correctement branchés au panneau latéral du projecteur. (Cf. pages 11–15.) • Les réglages «Contraste» et «Luminos.» sont placés à leur position minimum. (Cf. page 27.) • L'affichage sur écran («ÉCRAN NOIR») est désactivé et la fonction écran noir est activée, créant une image noire. (Cf. page 37.)
Les couleurs sont de mauvaise qualité.	• Les réglages «Couleur» et «Teinte» ne sont pas corrects. (Cf. page 27.)
L'image est floue.	• Effectuez la mise au point. (Cf. page 17.) • La distance de projection est trop longue ou trop courte pour permettre une bonne mise au point. (Cf. page 18.)
L'image est visible, mais absence de son.	• Les câbles ne sont pas correctement branchés au panneau latéral du projecteur. (Cf. pages 11–15.) • Le volume est réglé à la position minimum. (Cf. page 17.)
Un son anormal se produit parfois à l'intérieur du coffret.	• Si l'image est normale, ce son provient des contactions du coffret, causées par le changement de sa température. Ceci n'a aucune incidence sur le fonctionnement de l'appareil.
Le témoin d'entretien s'allume.	• Reportez-vous à «Lampe/Témoins d'entretien» en page 47.
Les données ne peuvent pas être reçues par IrCOM.	• La distance et l'angle entre le projecteur et le dispositif de transmisssion sont en dehors de la plage prescrite. (Cf. page 25.) • Reportez-vous au mode d'emploi du dispositif de transmission. • Reportez-vous à la section «Guide de dépannage» du mode d'emploi du logiciel fourni.
Apparition de parasites sur l'image.	• Ajustez le réglage de phase. (Cf. page 29.) • Des parasites peuvent apparaître lors de l'utilisation avec certains ordinateurs. Mettez le FILTRE À BRUIT sur Marche à l'aide de la commande RS-232C. (Cf. pages 53 et 54.)
Les images 480P n'apparaissent pas.	• Réglez le mode de résolution sur 480P. (Cf. page 32.)
Les couleurs sont déformées (sauf en mode VIDÉO).	• Changez le type de signal d'entrée. (Cf. page 40.)
L'objectif ne reste pas en place.	• Alignez le repère sur l'objectif avec le repère correspondant sur le projecteur, poussez fermement l'objectif en place et tournez-le vers la droite.

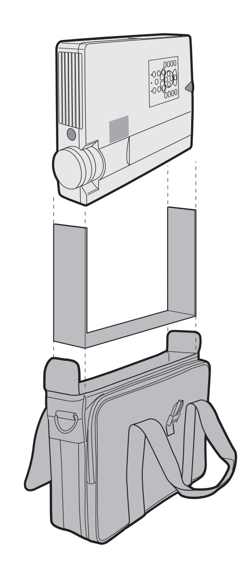


Annexes



Transport du projecteur

Utilisation de la valise de transport



Une valise souples est fourni pour le transport du projecteur. Avant de placer le projecteur dans la valise, disposez la protection intérieure dans celle-ci.

ATTENTION

- Faites tourner les bagues de mise au point et de zoom pour ranger l'objectif avant de placer le projecteur dans sa valise de transport.
- La valise de transport fournie est conçue uniquement pour le projecteur et ses accessoires fournis. N'y placez pas d'autres articles avec le projecteur et ne l'utilisez pas pour transporter des objets autres que le projecteur et ses accessoires.
- Cette valise est étudiée uniquement pour transporter le projecteur et ses accessoires et non pas pour les protéger contre des dégâts en cas de manutention brutale. Ne soumettez pas les articles à des chocs ou à des impacts lors de leur transport dans cette valise.
- Attendez que le projecteur soit suffisamment refroidi avant de le placer dans la valise de transport. S'il y est placé alors qu'il est encore chaud, il pourrait endommager la garniture intérieure de la valise.

Fixation de la bandoulière à la valise de transport

1 Déroulez la bandoulière.

La bandoulière est rangée dans la pochette située à l'avant de la valise de transport.

2 Fixez la bandoulière sur la valise de transport.

Fixez de la même façon à l'autre bout de la bandoulière.

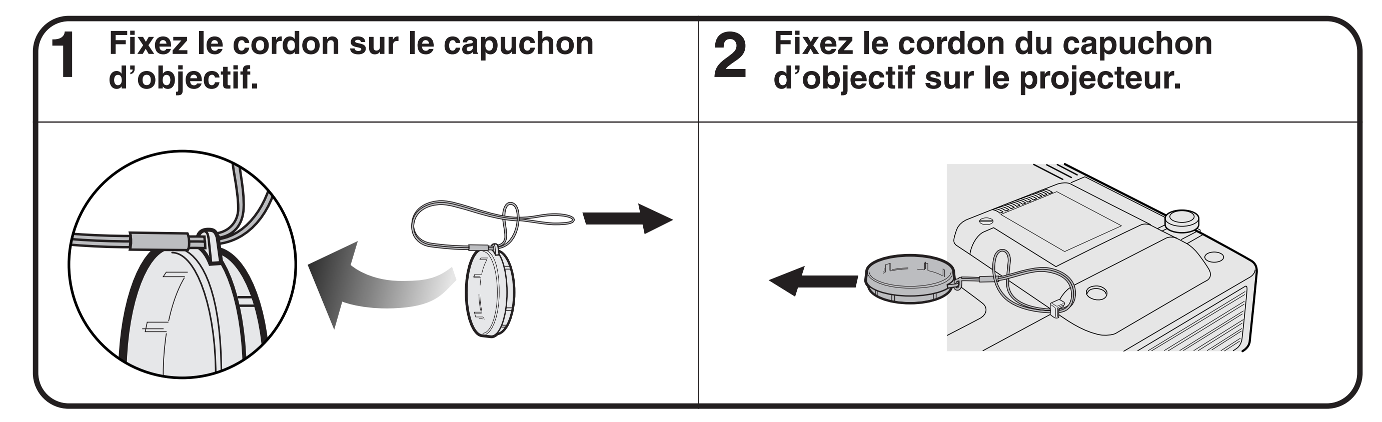


Utilisation du cordon du capuchon d'objectif

Le cordon du capuchon d'objectif est fourni pour éviter de perdre le capuchon.

1 Fixez le cordon sur le capuchon d'objectif.

2 Fixez le cordon du capuchon d'objectif sur le projecteur.



REMARQUE

- Vous pouvez également utiliser la pointe d'un porte-mines ou d'un autre objet pointu pour passer le cordon du capuchon d'objectif dans les ouvertures.





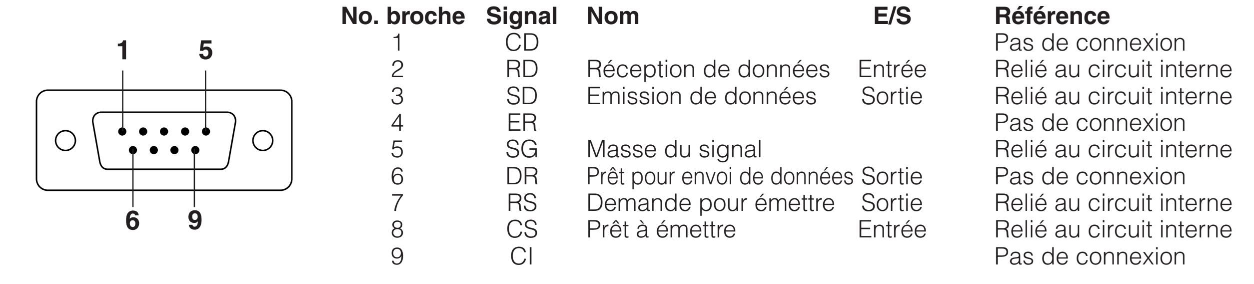
Affectation des broches des connecteurs

Port d'entrée de signal analogique ordinateur 1: Connecteur femelle D-sub miniature à 15 broches

5 10 15 — 1 6 11

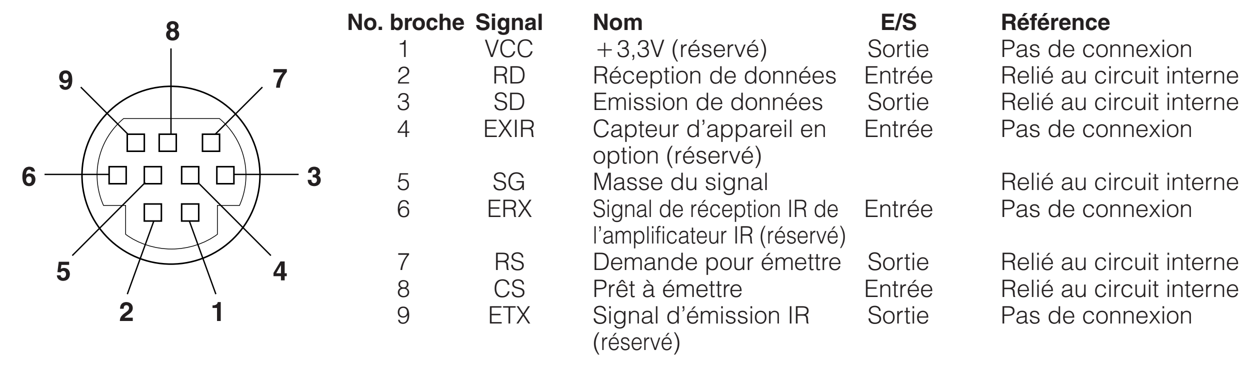
Entrée ordinateur
Analogique
1. Entrée vidéo (rouge)
2. Entrée vidéo (vert/sync sur vert)
3. Entrée vidéo (bleu)
4. Entrée de réserve 1
5. Sync composite
6. Terre (rouge)
7. Terre (vert/sync sur vert)
8. Terre (bleu)
9. Pas de connexion
10. Masse
11. Masse
12. Données bidirectionnelles
13. Signal de sync horizontale
14. Signal de sync verticale
15. Base de temps des données

Port RS-232C: Connecteur mâle à 9 broches D-sub du câble DIN-D-sub RS-232C



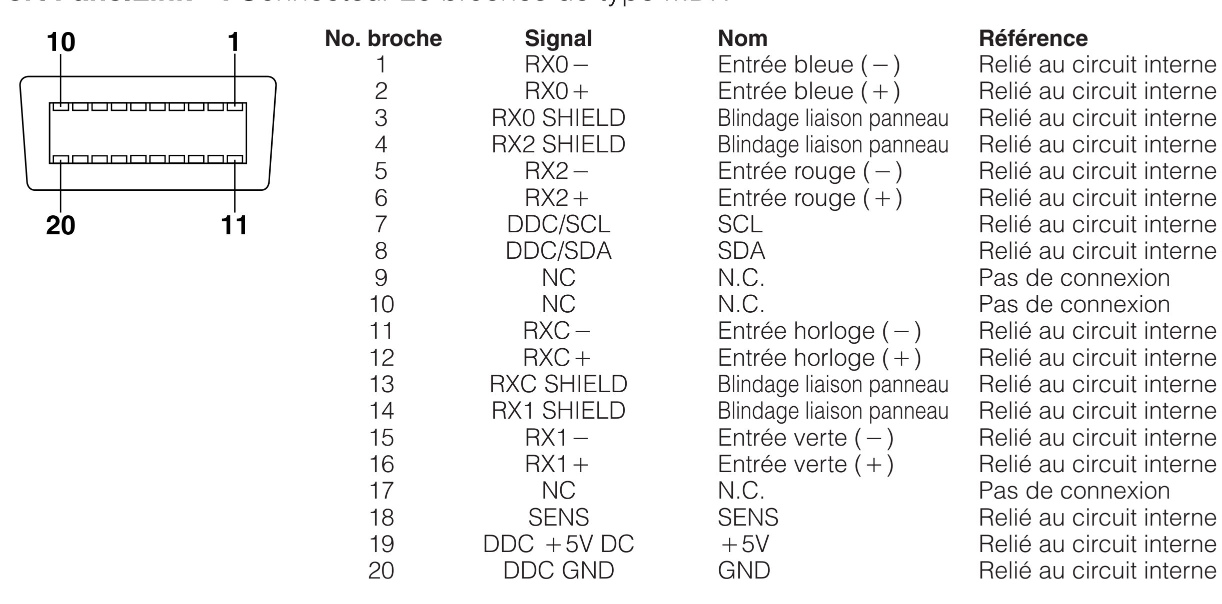
No. broche	Signal	Nom	E/S	Référence
1	CD			Pas de connexion
2	RD	Réception de données	Entrée	Relié au circuit interne
3	SD	Emission de données	Sortie	Relié au circuit interne
4	ER			Pas de connexion
5	SG	Masse du signal		Relié au circuit interne
6	DR	Prêt pour envoi de données	Sortie	Pas de connexion
7	RS	Demande pour émettre	Sortie	Relié au circuit interne
8	CS	Prêt à émettre	Entrée	Relié au circuit interne
9	CI			Pas de connexion

Prise RS-232C: Mini-connecteur DIN 9 broches

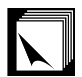


No. broche	Signal	Nom	E/S	Référence
1	VCC	+3,3V (réservé)	Sortie	Pas de connexion
2	RD	Réception de données	Entrée	Relié au circuit interne
3	SD	Emission de données	Sortie	Relié au circuit interne
4	EXIR	Capteur d'appareil en option (réservé)	Entrée	Pas de connexion
5	SG	Masse du signal		Relié au circuit interne
6	ERX	Signal de réception IR de l'amplificateur IR (réservé)	Entrée	Pas de connexion
7	RS	Demande pour émettre	Sortie	Relié au circuit interne
8	CS	Prêt à émettre	Entrée	Relié au circuit interne
9	ETX	Signal d'émission IR (réservé)	Sortie	Pas de connexion

Port PanelLink™: Connecteur 20 broches de type MDR



No. broche	Signal	Nom	Référence
1	RX0 –	Entrée bleue (–)	Relié au circuit interne
2	RX0 +	Entrée bleue (+)	Relié au circuit interne
3	RX0 SHIELD	Blindage liaison panneau	Relié au circuit interne
4	RX2 SHIELD	Blindage liaison panneau	Relié au circuit interne
5	RX2 –	Entrée rouge (–)	Relié au circuit interne
6	RX2 +	Entrée rouge (+)	Relié au circuit interne
7	DDC/SCL	SCL	Relié au circuit interne
8	DDC/SDA	SDA	Relié au circuit interne
9	NC	N.C.	Pas de connexion
10	NC	N.C.	Pas de connexion
11	RXC –	Entrée horloge (–)	Relié au circuit interne
12	RXC +	Entrée horloge (+)	Relié au circuit interne
13	RXC SHIELD	Blindage liaison panneau	Relié au circuit interne
14	RX1 SHIELD	Blindage liaison panneau	Relié au circuit interne
15	RX1 –	Entrée verte (–)	Relié au circuit interne
16	RX1 +	Entrée verte (+)	Relié au circuit interne
17	NC	N.C.	Pas de connexion
18	SENS	SENS	Relié au circuit interne
19	DDC +5V DC	+5V	Relié au circuit interne
20	DDC GND	GND	Relié au circuit interne



Spécifications du port RS-232C

Commande par ordinateur personnel

Un ordinateur peut être utilisé pour contrôler le projecteur en raccordant à celui-ci un câble RS-232C (de type croisé, vendu séparément). (Reportez-vous à la page 14 pour le branchement.)

Conditions de communication

Effectuez les réglages du port sériel de l'ordinateur pour qu'ils correspondent à ceux du tableau.

Format du signal:	Conforme à la norme RS-232C.
Débit en bauds:	9.600 bps
Longueur de donnée:	8 bits
Bit de parité:	Inutilisé
Bit d'arrêt:	1 bit
Contrôle de flux:	Aucun

Format par défaut

Les commandes émanant de l'ordinateur sont transmises dans l'ordre suivant: commande, paramètre et code de retour. Après avoir traité la commande de l'ordinateur, le projecteur transmet un code de réponse à l'ordinateur.

Format de commande



Format du code de réponse

Réponse normale

O	K

Code de retour (0DH)

Réponse à problème (Erreur de communication ou commande incorrecte)

E	R	R

Code de retour (0DH)

Quand plus d'un code est transmis, envoyez chaque commande uniquement après que le code de réponse OK du projecteur pour la commande précédente a été vérifié.

REMARQUE

- Lorsque vous utilisez la fonction de commande ordinateur du projecteur, l'état de fonctionnement du projecteur ne peut pas être lu pour l'ordinateur. Par conséquent, confirmez l'état en transmettant les commandes d'affichage de chaque menu de réglage et en vérifiant l'état sur l'affichage sur écran. Si le projecteur reçoit une instruction autre qu'une commande d'affichage de menu, il exécutera la commande sans afficher l'affichage sur écran.

Commandes

EXEMPLE

- Lorsque «LUMINOS.» de RÉGLAGE DE L'IMAGE ENTRÉE 1 est réglé sur – 10.

Ordinateur

R	A	B	R	_	–	1	0	↵

→ ←

Projecteur

O	K	↵

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE	A	P	O	W	_	_	_	0	MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE
	A	P	O	W	_	_	_	1	MISE SOUS TENSION AUTOMATIQUE
RÉGLAGE ALIMENTATION	P	O	W	R	_	_	_	0	HORS TENSION (ATTENTE)
	P	O	W	R	_	_	_	1	SOUS TENSION
COMMUTATION ENTRÉE	I	V	E	D	_	_	_	1	VIDÉO
	I	R	G	B	_	_	_	1	ENTREE 1
	I	R	G	B	_	_	_	2	ENTREE 2
	I	C	O	M	_	_	_	1	IrCOM
CONTROLE ENTRÉE	I	C	H	K	_	_	_	0	CONTROLE ENTRÉE
RÉGLAGE TRAPEZE	K	E	Y	S	*	*	*	*	RÉGLAGE TRAPEZE (– 127 – + 127)

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
CHOIX DU LANGAGE	M	E	L	A	_	_	_	1	ENGLISH
	M	E	L	A	_	_	_	2	DEUTSCH
	M	E	L	A	_	_	_	3	ESPAÑOL
	M	E	L	A	_	_	_	4	NEDERLANDS
	M	E	L	A	_	_	_	5	FRANÇAIS
	M	E	L	A	_	_	_	6	ITALIANO
	M	E	L	A	_	_	_	7	SVENSKA
	M	E	L	A	_	_	_	8	日本語
	M	E	L	A	_	_	_	9	PORTUGUÊS
	M	E	L	A	_	_	1	0	汉语
	M	E	L	A	_	_	1	1	한국어





Spécifications du port RS-232C

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
CHOIX DU SYSTÈME VIDÉO	M	E	S	Y	_	_	_	1	AUTO
	M	E	S	Y	_	_	_	2	PAL (50/60 Hz)
	M	E	S	Y	_	_	_	3	SECAM
	M	E	S	Y	_	_	_	4	NTSC 4.43
	M	E	S	Y	_	_	_	5	NTSC 3.58
RÉGLAGE DE L'IMAGE VIDÉO	V	A	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (–30 – +30)
	V	A	B	R	_	*	*	*	LUMINOS. (–30 – +30)
	V	A	C	O	_	*	*	*	COULEUR (–30 – +30)
	V	A	T	I	_	*	*	*	TEINTE (–30 – +30)
	V	A	S	H	_	*	*	*	NETTETÉ (–30 – +30)
	V	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
	V	A	R	D	_	*	*	*	ROUGE (–30 – +30)
	V	A	B	E	_	*	*	*	BLEU (–30 – +30)
	V	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE VIDÉO
	V	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
SÉLECTION DE NIVEAU DE FOND	I	M	B	G	_	_	_	1	SHARP
	I	M	B	G	_	_	_	2	PERSONNALISÉ
	I	M	B	G	_	_	_	3	BLEU
	I	M	B	G	_	_	_	4	NON
SÉLECTION DE L'IMAGE DE DÉMARRAGE	I	M	S	I	_	_	_	1	SHARP
	I	M	S	I	_	_	_	2	PERSONNALISÉ
	I	M	S	I	_	_	_	3	NON
RÉGLAGE DU VOLUME	V	O	L	A	_	_	*	*	VOLUME (00 – 60)
	M	U	T	E	_	_	_	0	SOUR A
	M	U	T	E	_	_	_	1	SOUR M
RÉGLAGE DE L'AUDIO	A	A	T	E	_	*	*	*	AIGUS (–30 – +30)
	A	A	B	A	_	*	*	*	GRAVES (–30 – +30)
	A	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE AUDIO
	A	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
RÉGLAGE DE L'IMAGE ENTRÉE 1	R	A	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (–30 – +30)
	R	A	B	R	_	*	*	*	LUMINOS. (–30 – +30)
	R	A	R	D	_	*	*	*	ROUGE (–30 – +30)
	R	A	B	E	_	*	*	*	BLEU (–30 – +30)
	R	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE ENTREE 1
	R	A	C	O	_	*	*	*	COULEUR (–30 – +30)
	R	A	T	I	_	*	*	*	TEINTE (–30 – +30)
	R	A	S	H	_	*	*	*	NETTETÉ (–30 – +30)
	R	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
RÉGLAGE DE L'IMAGE ENTRÉE 2	R	B	P	I	_	*	*	*	CONTRASTE (–30 – +30)
	R	B	B	R	_	*	*	*	LUMINOS. (–30 – +30)
	R	B	R	D	_	*	*	*	ROUGE (–30 – +30)
	R	B	B	E	_	*	*	*	BLEU (–30 – +30)
	R	B	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE ENTREE 2
	R	B	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
SYNCRONISATION AUTOMATIQUE D'ENTRÉE	A	A	D	J	_	_	_	0	SYNC. AUTOMAT. A
	A	A	D	J	_	_	_	1	SYNC. AUTOMAT. M
	A	D	J	S	_	_	_	1	SYNC. AUTO. COMMENCE

RUBRIQUE DE COMMANDE	COMMANDE				PARAMÈTRE				CONTENU DES COMMANDES
	C1	C2	C3	C4	P1	P2	P3	P4	
RÉGLAGE DE L'ENTRÉE	I	N	C	L	*	*	*	*	HORLOGE (–150 – +150)
	I	N	P	H	_	*	*	*	PHASE (–60 – +60)
	I	A	H	P	*	*	*	*	POS. HORI (–150 – +150)
	I	A	V	P	_	*	*	*	POS. VERT (–60 – +60)
	I	A	R	E	_	_	_	0	AFFICHAGE DE L'ENTRÉE ORDINATEUR
	I	A	R	E	_	_	_	1	RÉINITIAL.
RÉGLAGE DE L'ÉCRAN	I	M	D	I	_	_	_	0	AF. OSD A
	I	M	D	I	_	_	_	1	AF. OSD M
	I	M	R	E	_	_	_	0	RENVERSÉE A
	I	M	R	E	_	_	_	1	RENVERSÉE M
	I	M	I	N	_	_	_	0	INVERSÉE A
	I	M	I	N	_	_	_	1	INVERSÉE M
	I	M	A	S	_	_	_	0	AF. SYNC. AUTO A
	I	M	A	S	_	_	_	1	AF. SYNC. AUTO M
	I	M	I	P	_	_	_	0	CONVERS. E/P A
	I	M	I	P	_	_	_	1	CONVERS. E/P M
ENTRÉE 1 SELECTION DU TYPE DU SIGNAL	I	A	S	I	_	_	_	1	RVB
	I	A	S	I	_	_	_	2	APPAREIL
SELECTION ENTRÉE GAMMA	G	A	M	R	_	_	_	1	STANDARD
	G	A	M	R	_	_	_	2	GAMMA1
	G	A	M	R	_	_	_	3	GAMMA2
	G	A	M	R	_	_	_	4	PERSONNALISÉ
SELECTION VIDÉO GAMMA	G	A	M	V	_	_	_	1	STANDARD
	G	A	M	V	_	_	_	2	GAMMA1
	G	A	M	V	_	_	_	3	GAMMA2
	G	A	M	V	_	_	_	4	PERSONNALISÉ
CONFIRMATION DU SYSTÈME VIDÉO	S	Y	S	E	_	_	_	0	AFFICHAGE
ÉCRAN NOIR	I	M	B	K	_	_	_	0	ÉCRAN NOIR A
	I	M	B	K	_	_	_	1	ÉCRAN NOIR M
	I	M	B	O	_	_	_	0	AF. ÉCR. NOIR A
	I	M	B	O	_	_	_	1	AF. ÉCR. NOIR M
MÉMOIRE DU MODE D'ÉCRAN	M	E	M	S	_	_	_	*	LIBÉRATION DE LA MÉMOIRE (1–7)
	M	E	M	L	_	_	_	*	CHOIX DE LA MÉMOIRE (1–7)
REDIMENSIONNER ENTRÉE 1	R	A	S	R	_	_	_	1	NORMAL
	R	A	S	R	_	_	_	2	LARGE/AJUS. ÉCRAN
	R	A	S	R	_	_	_	3	POINT PAR POINT
	R	A	S	R	_	_	_	4	POINT PAR POINT (LARGE)
REDIMENSIONNER ENTRÉE 2	R	B	S	R	_	_	_	1	NORMAL
	R	B	S	R	_	_	_	2	LARGE/AJUS. ÉCRAN
	R	B	S	R	_	_	_	3	POINT PAR POINT
	R	B	S	R	_	_	_	4	POINT PAR POINT (LARGE)
REDIMENSIONEER VIDÉO	R	A	S	V	_	_	_	1	NORMAL
	R	A	S	V	_	_	_	2	LARGE
	R	A	S	V	_	_	_	3	POINT PAR POINT
FILTRE À BRUIT	N	F	I	L	_	_	_	0	FILTRE A
	N	F	I	L	_	_	_	1	FILTRE M

REMARQUE

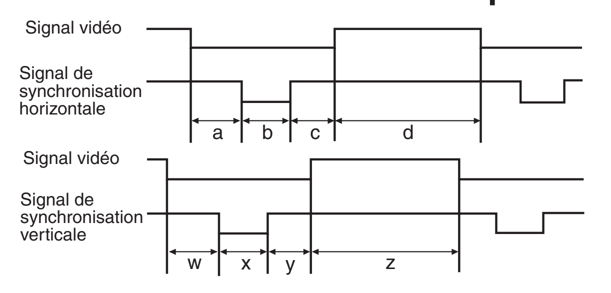
- Si un tiret (_) apparaît dans la colonne des paramètres, entrez un espace. Si un astérisque (*) apparaît, entrez un nombre compris dans la plage entre les parenthèses sous CONTENU DES COMMANDES.
- RÉGLAGE DE L'ENTRÉE n'est possible que pour le mode d'ordinateur affiché.
- Des parasites peuvent apparaître lors de l'utilisation avec certains ordinateurs. Mettez le FILTRE À BRUIT sur Marche à l'aide de la commande RS-232C.



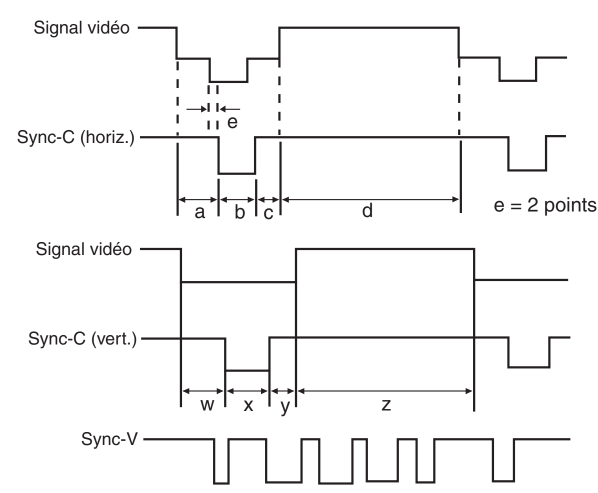
 Signaux d’entrée (Synchronisation recommandée)

La synchronisation des signaux de sortie ordinateur des différents types de signaux ordinateur est illustrée ci-dessous à titre de référence.

Pour ordinateurs IBM et compatibles



Pour ordinateurs série Macintosh



Voici la liste des standards compatibles VESA. Notez que ce projecteur accepte également des signaux autres que ces standards.

Tableau de compatibilité des ordinateurs pour INPUT 1 (HD 15)

REMARQUE

- Le projecteur peut afficher des images nettes sous 200 Hz selon le mode sélectionné.

	MODE			VIDÉO		HSYNC										VSYNC							
						PALIER AVANT a	SYNCHRONISATION b	PALIER ARRIÈRE c	PÉRIODE VIDÉO d	1H (a+b+c+d)		1 point	1/H	1/point	NIVEAU	PALIER AVANT w	SYNCHRONISATION x	PALIER ARRIÈRE y	PÉRIODE VIDÉO z	1V (w+x+y+z)		1/V	NIVEAU
		points	lignes	NIVEAU	TYPE	points	points	points	points	points	µs	ns	kHz	MHz		H	H	H	H	H	ms	Hz	
VGA	Standard VESA	640	350	0,7 Vp-p Charge 75 Ω	R • V • B	32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500	TTL	32	3	60	350	445	11,8	85,080	TTL
		640	400			32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	41	400	445	11,8	85,080	
		720	400			36	72	108	720	936	26,4	28,2	37,927	35,500		1	3	42	400	446	11,8	85,039	
	Normes industrielles	640	480			8	96	40	640	800	31,8	39,7	31,469	25,175		2	2	25	480	525	16,7	59,940	
	Standard VESA	640	480			16	40	120	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	20	480	520	13,7	72,809	
		640	480			16	64	120	640	840	26,7	31,7	37,500	31,500		1	3	16	480	500	13,3	75,000	
		640	480			56	56	80	640	832	23,1	27,8	43,269	36,000		1	3	25	480	509	11,8	85,008	
SVGA	Guide VESA	800	600			24	72	128	800	1.024	28,4	27,8	35,156	36,000		1	2	22	600	625	17,8	56,250	
		800	600			40	128	88	800	1.056	26,4	25,0	37,879	40,000		1	4	23	600	628	16,6	60,317	
	Standard VESA	800	600			56	120	64	800	1.040	20,8	20,0	48,077	50,000		37	6	23	600	666	13,9	72,188	
		800	600			16	80	160	800	1.056	21,3	20,2	46,875	49,500		1	3	21	600	625	13,3	75,000	
		800	600			32	64	152	800	1.048	18,6	17,8	53,674	56,250		1	3	27	600	631	11,8	85,061	
XGA	Normes industrielles	1.024	768			8	176	56	1.024	1.264	28,2	22,3	35,522	44,900		0	4	20	768	817	23,0	43,479	
	Guide VESA	1.024	768			24	136	160	1.024	1.344	20,7	15,4	48,363	65,000		3	6	29	768	806	16,7	60,004	
	Standard VESA	1.024	768			24	136	144	1.024	1.328	17,7	13,3	56,476	75,000		3	6	29	768	806	14,3	70,069	
		1.024	768			16	96	176	1.024	1.312	16,7	12,7	60,023	78,750		1	3	28	768	800	13,3	75,029	
		1.024	768			48	96	208	1.024	1.376	14,6	10,6	68,677	94,500		1	3	36	768	808	11,8	84,997	
SXGA		1.152	864			64	128	256	1.152	1.600	14,8	9,3	67,500	108,000		1	3	32	864	900	13,3	75,000	
		1.280	960			96	112	312	1.280	1.800	16,7	9,3	60,000	108,000		1	3	36	960	1.000	16,7	60,000	
		1.280	960			64	160	224	1.280	1.728	11,6	6,7	85,938	148,500		1	3	47	960	1.011	11,8	85,002	
		1.280	1.024			48	112	248	1.280	1.688	15,6	9,3	63,981	108,000		1	3	38	1.024	1.066	16,7	60,020	
		1.280	1.024			16	144	248	1.280	1.688	12,5	7,4	79,976	135,000		1	3	38	1.024	1.066	13,3	75,025	
		1.280	1.024			64	160	224	1.280	1.728	11,0	6,3	91,146	157,500		1	3	44	1.024	1.072	11,8	85,024	
UXGA		1.600	1.200			64	192	304	1.600	2.160	13,3	6,2	75,000	162,000		1	3	46	1.200	1.250	16,7	60,000	
		1.600	1.200			64	192	304	1.600	2.160	12,3	5,7	81,250	175,500		1	3	46	1.200	1.250	15,4	65,000	
		1.600	1.200			64	192	304	1.600	2.160	11,4	5,3	87,500	189,000		1	3	46	1.200	1.250	14,3	70,000	
		1.600	1.200			64	192	304	1.600	2.160	10,7	4,9	93,750	202,500		1	3	46	1.200	1.250	13,3	75,000	
		1.600	1.200			64	192	304	1.600	2.160	9,4	4,4	106,250	229,500		1	3	46	1.200	1.250	11,8	85,000	



Signaux d’entrée (Synchronisation recommandée)

		MODE		VIDÉO		HSYNC										VSYNC							
						PALIER AVANT a	SYNCHRONI-SATION b	PALIER ARRIÈRE c	PÉRIODE VIDÉO d	1H (a+b+c+d)		1 point	1/H	1/dot	NIVEAU	PALIER AVANT w	SYNCHRONI-SATION x	PALIER ARRIERE y	PÉRIODE VIDÉO z	1V (w+x+y+z)		1V	NIVEAU
		points	line	NIVEAU	TYPE	points	points	points	points	points	µs	ns	kHz	MHz		H	H	H	H	H	ms	Hz	
Macintosh™	moniteur 13"	640	480	0,7 Vp-p 75 Ω load	R • V• B	64	64	96	640	864	28,6	33,1	35,000	30,2400	TTL	3	3	39	480	525	15,0	66,670	TTL
	moniteur 16"	832	624			31	65	224	832	1.152	20,1	17,5	49,693	57,246		1	3	39	624	667	13,4	74,502	
	moniteur 19"	1.024	768			35	96	173	1.024	1.328	16,7	12,5	60,000	79,760		3	3	30	768	804	13,4	74,700	
	moniteur 21"	1.152	870			36	128	140	1.152	1.456	14,5	10,0	68,887	100,300		3	3	39	870	915	13,3	75,287	
SUN	66Hz	1.152	900			29	128	195	1.152	1.504	14,8	10,8	61,795	92,940		2	4	31	900	937	14,3	69,950	
	76Hz	1.152	900			16	96	208	1.152	1.472	13,9	9,5	71,713	105,561		2	8	33	900	943	13,1	76,048	
	84Hz	1.152	900			24	96	168	1.024	1.312	14,1	10,8	70,838	92,940		2	8	33	800	843	11,9	84,031	
DTV	480I	640	480		R • V • B/ APPAREIL	–	–	–	–	–	–	–	15,734	–		–	–	–	–	–	–	59,940	
	480P	640	480			–	–	–	–	–	–	–	31,469	–		–	–	–	–	–	–	59,940	
	720P	1.280	720			–	–	–	–	–	–	–	44,955	–		–	–	–	–	–	–	59,740	
	1080I	1.920	1.080			–	–	–	–	–	–	–	33,716	–		–	–	–	–	–	–	59,940	

REMARQUE

- Il se peut que ce projecteur ne puisse pas afficher les images, provenant d’ordinateurs portables en mode simultané (CRT/LCD). Dans cette éventualité, mettez hors tension l’affichage LCD de l’ordinateur portable et fournissez les données d’affichage en mode «CRT seulement». Vous trouverez des détails sur le changement des modes d’affichage dans le mode d’emploi de votre ordinateur portable.
- Ce projecteur peut recevoir des signaux 640 × 350 VESA format VGA alors que «640 × 400» apparaît à l’écran.
- Lors de la réception de signaux 1.600 × 1.200 VESA format UXGA, un échantillonnage se produit et l’image est affichée avec 1.024 lignes, ce qui provoque un blocage d’une partie de l’image.

Tableau de compatibilité des ordinateurs pour INPUT 2 (DIGITAL INPUT)

REMARQUE

		MODE		VIDÉO		HSYNC										VSYNC							
						PALIER AVANT a	SYNCHRONI-SATION b	PALIER ARRIÈRE c	PÉRIODE VIDÉO d	1H (a+b+c+d)		1 point	1/H	1/point	NIVEAU	PALIER AVANT w	SYNCHRONI-SATION x	PALIER ARRIÈRE y	PÉRIODE VIDÉO z	1V (w+x+y+z)		1/V	NIVEAU
		points	lignes	NIVEAU	TYPE	points	points	points	points	points	µs	ns	kHz	MHz		H	H	H	H	H	ms	Hz	
VGA	Standard VESA	640	350	0,7 Vp-p Charge 75 Ω	R • V • B	32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500	TTL	32	3	60	350	445	11,8	85,080	TTL
		640	400			32	64	96	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	41	400	445	11,8	85,080	
		720	400			36	72	108	720	936	26,4	28,2	37,927	35,500		1	3	42	400	446	11,8	85,039	
	Normes industrielles	640	480			8	96	40	640	800	31,8	39,7	31,469	25,175		2	2	25	480	525	16,7	59,940	
	Standard VESA	640	480			16	40	120	640	832	26,4	31,7	37,861	31,500		1	3	20	480	520	13,7	72,809	
		640	480			16	64	120	640	840	26,7	31,7	37,500	31,500		1	3	16	480	500	13,3	75,000	
		640	480			56	56	80	640	832	23,1	27,8	43,269	36,000		1	3	25	480	509	11,8	85,008	
SVGA	Guide VESA	800	600			24	72	128	800	1.024	28,4	27,8	35,156	36,000		1	2	22	600	625	17,8	56,250	
		800	600			40	128	88	800	1.056	26,4	25,0	37,879	40,000		1	4	23	600	628	16,6	60,317	
	Standard VESA	800	600			56	120	64	800	1.040	20,8	20,0	48,077	50,000		37	6	23	600	666	13,9	72,188	
		800	600			16	80	160	800	1.056	21,3	20,2	46,875	49,500		1	3	21	600	625	13,3	75,000	
		800	600			32	64	152	800	1.048	18,6	17,8	53,674	56,250		1	3	27	600	631	11,8	85,061	
XGA	Normes industrielles	1.024	768			8	176	56	1.024	1.264	28,2	22,3	35,522	44,900		0	4	20	768	817	23,0	43,479	
	Guide VESA	1.024	768			24	136	160	1.024	1.344	20,7	15,4	48,363	65,000		3	6	29	768	806	16,7	60,004	
	Standard VESA	1.024	768			24	136	144	1.024	1.328	17,7	13,3	56,476	75,000		3	6	29	768	806	14,3	70,069	
		1.024	768			16	96	176	1.024	1.312	16,7	12,7	60,023	78,750		1	3	28	768	800	13,3	75,029	
		1.024	768			48	96	208	1.024	1.376	14,6	10,6	68,677	94,500		1	3	36	768	808	11,8	84,997	
SXGA		1.152	864			64	128	256	1.152	1.600	14,8	9,3	67,500	108,000		1	3	32	864	900	13,3	75,000	
		1.280	960			96	112	312	1.280	1.800	16,7	9,3	60,000	108,000		1	3	36	960	1.000	16,7	60,000	
		1.280	1.024			48	112	248	1.280	1.688	15,6	9,3	63,981	108,000		1	3	38	1.024	1.066	16,7	60,020	



Fiche technique

Type de produit	Projecteur multimédia numérique
Modèle	XG-NV7XU
Système vidéo	Système PAL/SECAM/NTSC 3,58/NTSC 4,43/DTV 480P/DTV 720P/DTV 1080I
Système d'affichage	Digital Micromirror Device™ (DMD™) à panneau simple de Texas Instruments
Panneau DMD	Format d'écran: 55/64″ (21.8 mm), 1 puce × XGA DMD Nombre de points: 786.432 (1.024 [H] × 768 [V])
Objectif	Objectif zoom 1–1,2×, F2,7–3,0, f = 35–42 mm
Lampe de projection	Lampe P-VIP, secteur 120 W
Rapport de contraste	500:1
Signal d'entrée vidéo	Connecteur RCA: VIDEO, vidéo composite, 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω Connecteur RCA: AUDIO, 0,5 Vrms, plus de 22 kΩ (stéréo)
Signal d'entrée vidéo-S	Mini-connecteur DIN à 4 broches Y (signal de luminance): 1,0 Vc-c, sync négative, terminé 75 Ω C (signal de chrominance): Impulsion de synchronisation 0,286 Vc-c, terminé 75 Ω
Signal d'entrée numérique	CONNECTEUR NUMÉRIQUE À 20 BROCHES (INPUT 2): TMDS/PanelLink
Résolution horizontale	520 lignes TV (entrée vidéo), 750 lignes TV (entrée DTV 720P, Point par Point)
Sortie audio	2 W (monaural)
Signal d'entrée RVB ordinateur	MINI-CONNECTEUR D-SUB À 15 BROCHES (INPUT 1): Entrée analogique de type séparé RVB/synchronisation composite/synchronisation sur vert: 0–0,7 Vc-c, positif, terminé 75 Ω MINI-PRISE STÉRÉO: AUDIO, 0,5 Vrms, plus de 22 kΩ (stéréo) SIGNAL DE SYNCHRONISATION HORIZONTALE: Niveau TTL (positif/négatif) ou synchronisation composite (Apple seulement) SIGNAL DE SYNCHRONISATION VERTICALE: Comme ci-dessus
Horloge pixel	12–230 MHz
Fréquence verticale	43–200 Hz
Fréquence horizontale	15–126 kHz
Signal de commande d'ordinateur	Connecteur mâle mini DIN-sub à 9 broches (Port d'entrée RS-232C)
Haut-parleur	Ovale de 1 37/64″ × 1 3/16″ (4 × 3 cm)
Tension nominale	Secteur 110–120/220–240 V
Courant d'entrée	1,0 A/1,9 A
Fréquence nominale	50/60 Hz
Consommation	197 W
Température de fonctionnement	De 41°F à 95°F (de +5°C à +35°C)
Température de stockage	De 14°F à 140°F (de −10°C à +60°C)
Coffret	Alliage de magnésium (panneau avant et panneau des bornes arrière en plastique)
Fréquence de porteuse à infrarouge	38 kHz
Pointeur laser de télécommande	Longueur d'onde: 650 nm / Sortie maximum: 1 mW / Produit laser de classe II
Dimensions (env.)	9 1/4″ (L) × 2 9/32″ (H) × 12 19/64″ (P) (235 × 58 × 312,5 mm) (unité principale seulement) 9 1/4″ (L) × 3 15/64″ (H) × 12 43/64″ (P) (235 × 82 × 321,8 mm) (y compris la patte de réglage et les parties saillantes)
Poids (env.)	6,28 livres (2,85 kg)
Accessoires fournis	Télécommande, Deux piles de taille AA, Cordon d'alimentation (11′ 10″, 3,6 m), Câble d'ordinateur (9′ 10″, 3 m), Câble audio d'ordinateur (9′ 10″, 3 m), Câble sériel de contrôle de souris (3′ 3″, 1 m), Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2 (3′ 3″, 1 m), Câble de contrôle de souris pour Macintosh (6 45/64″, 17 cm), Câble DIN-D-sub RS-232C (6 45/64″, 15 cm), Récepteur de souris sans fil, Valise de transport, Capuchon d'objectif (installé), Cordon du capuchon d'objectif, CD-ROM, Mode d'emploi du projecteur, Référence rapide du projecteur, Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp, Référence rapide du logiciel de présentation avancé Sharp, Fiche d'instruction pour installation du pilote IrDA
Pièces de remplacement	Télécommande (RRMCG1530CESA), Piles de taille AA, Cordon d'alimentation (QACCU5013CEZZ), Câble d'ordinateur (QCNW-5304CEZZ), Câble audio d'ordinateur (QCNW-4870CEZZ), Câble sériel de contrôle de souris (QCNW-5112CEZZ), Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2 (QCNW-5113CEZZ), Câble de contrôle de souris pour Macintosh (QCNW-5114CEZZ), Câble DIN-D-sub RS-232C (QCNW-5288CEZZ), Récepteur de souris sans fil (RUNTK0661CEZZ), Valise de transport (GCASN0003CESA), Capuchon d'objectif (GCOVH1308CESA), Cordon du capuchon d'objectif (UBNDT0012CEZZ), CD-ROM (UDSKA0009CE01), Mode d'emploi du projecteur (TINS-6786CEZZ), Référence rapide du projecteur (TINS-6787CEZZ), Mode d'emploi du logiciel de présentation avancé Sharp (TINS-6888CEZZ), Référence rapide du logiciel de présentation avancé Sharp (TINS-6788CEZZ), Fiche d'instruction pour installation du pilote IrDA (TCAUZ3046CEZZ)

Ce projecteur SHARP utilise un panneau DMD. Ce panneau très sophistiqué contient 786.432 pixels. Comme pour tous les appareils électroniques très perfectionnés, tels que les téléviseurs à grand écran, les systèmes vidéo et les camescopes, il existe certaines tolérances acceptables auxquelles cet appareil doit se conformer.

Certains pixels de cet appareil sont inactifs dans la plage de tolérance acceptable ce qui peut donner des points inactifs sur l'image à l'écran. Toutefois, ceci n'affecte en rien la qualité des images et la durée de vie de l'appareil.

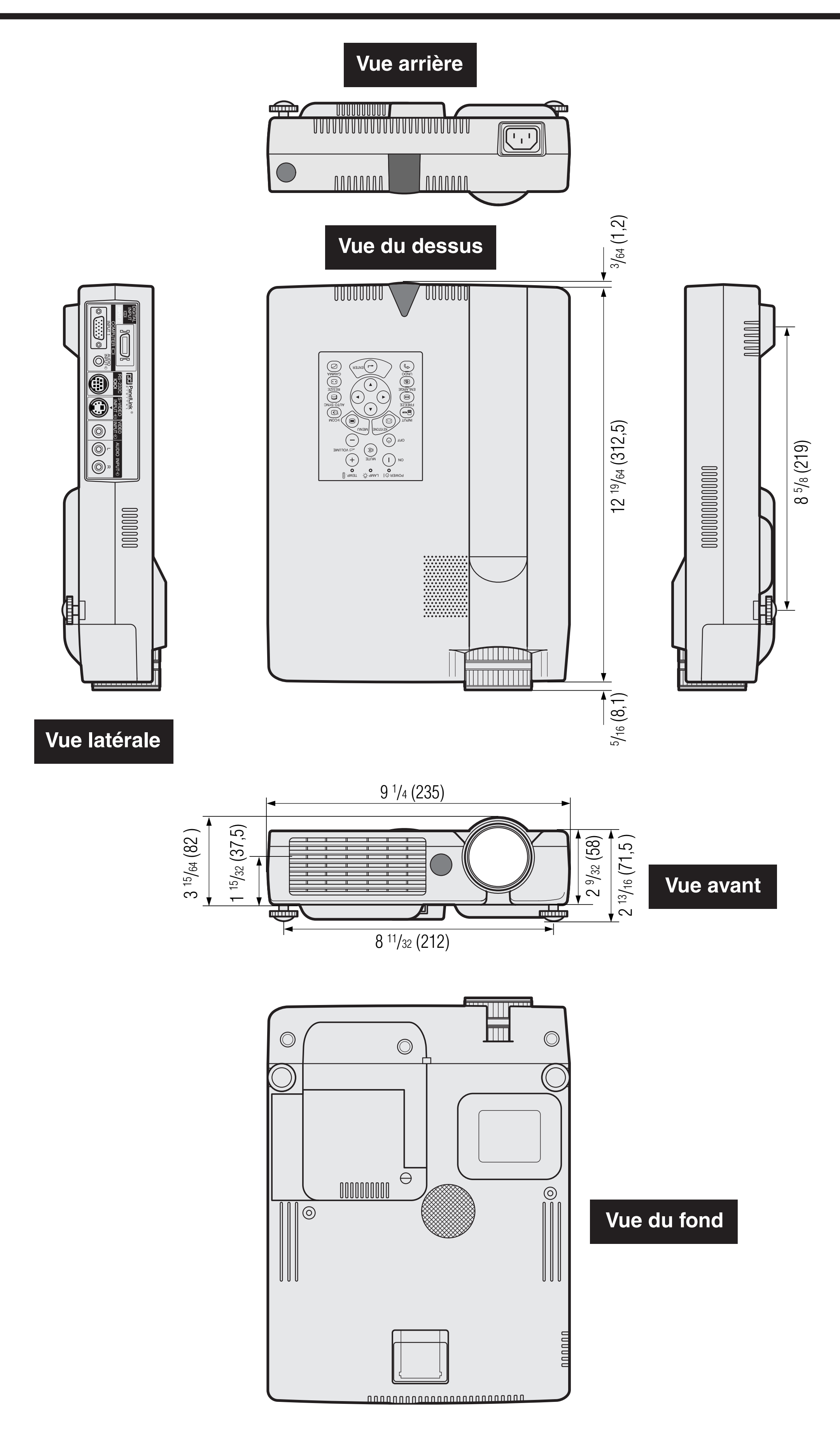
Si vous avez des questions à ce sujet, Veuillez appeler le numéro gratuit suivant: 1-800-BE-SHARP (1-800-237-4277)

Etats-Unis seulement

Spécifications susceptibles d'être modifiées sans préavis.

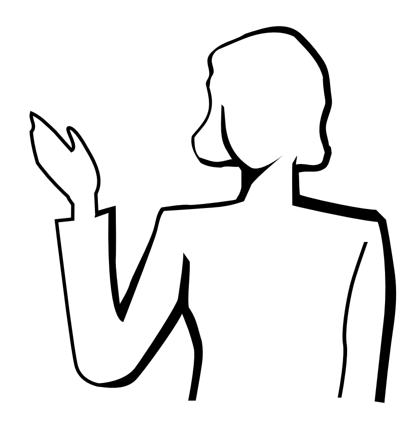


Dimensions



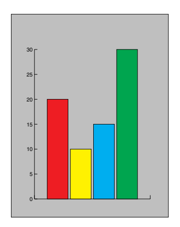
Unité: pouces (mm)

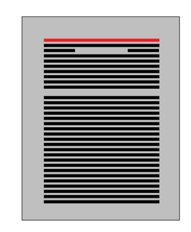
Guide pour des présentations réussies



Les présentations électroniques font partie des outils les plus efficaces utilisés pour persuader une audience. Ce projecteur vous offre plusieurs manières de mieux mettre en valeur votre présentation et d'optimaliser ainsi votre efficacité. Les directives ci-dessous vous aideront à créer et à donner une présentation dynamique et active.

a. Types de présentation





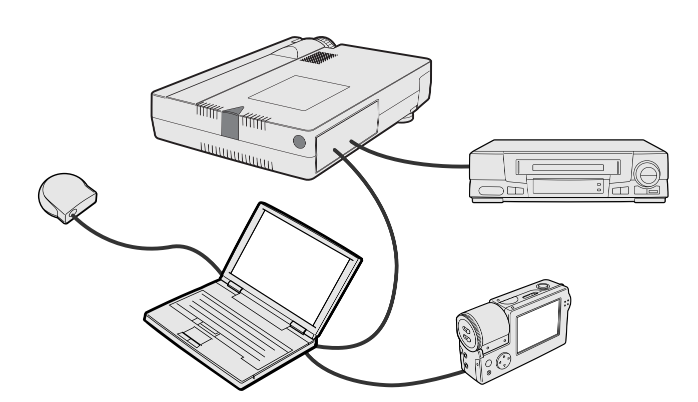


Présentations avec ordinateur

- Pour présenter des informations de base comme des graphiques, des feuilles de calcul, des documents et des images, utilisez les applications traitement de texte et feuilles de calcul.
- Pour transmettre des informations plus complexes et créer des présentations vivantes, vous permettant de contrôler le rythme de votre discours, utilisez un logiciel comme Astound®, Freelance®, Persuasion® ou PowerPoint®.
- Pour des présentations multimédia interactives haut de gamme, utilisez un logiciel comme Macromedia Director®.

REMARQUE

- Astound®, Freelance®, Persuasion®, PowerPoint® et Macromedia Director® sont des marques déposées de leurs sociétés respectives.



Présentations vidéo

L'utilisation d'un appareil vidéo comme un magnétoscope, un lecteur DVD et un lecteur de disque laser peut s'avérer efficace pour fournir des instructions et des informations illustrées parfois difficiles à présenter.

Appareils photo numériques et Assistants numériques personnels (PDA)

Les appareils photo numériques, les caméscopes numériques, les caméras-documents et les PDA conviennent parfaitement à des présentations très compactes ou portables car ils transfèrent les données sans avoir à effectuer de conversions encombrantes.

Présentations multimédia

Vous pouvez intégrer toutes les méthodes mentionnées ci-dessus pour une présentation multimédia, incluant des applications sur vidéo, audio et ordinateur et des informations sur World Wide Web.

Présentations sans fil

Vous pouvez utilisez des appareils compatibles IrDA/IrTranP comme un portable, un appareil photo numérique ou un PDA pour projeter rapidement et sans effort des images fixes, sans qu'il soit nécessaire d'utiliser des câbles.

b. Présentations créatives

Les présentateurs oublient souvent de tirer parti de toutes les subtilités d'utilisation que le projecteur met à leur disposition pour mieux persuader leur audience à l'aide de diapositives électroniques.

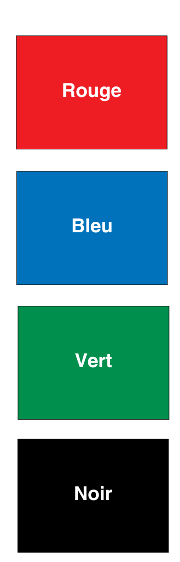
Les couleurs ont un effet important sur le public. Les études montrent que, lorsqu'elles sont utilisées à bon escient, les couleurs du fond et du premier plan établissent la tonalité émotionnelle de la présentation, aident à mieux comprendre et à mémoriser l'information et influence le public vers un certain type d'action.



Remarques sur les couleurs

- Utilisez des couleurs lisibles.
- Les couleurs du texte et des graphiques doivent avoir un contraste suffisant.
- Utiliser des couleurs sombres pour le fond car un fond trop clair peut créer un éblouissement désagréable. (Le jaune sur noir fournit un excellent contraste.)





- Les couleurs du fond peuvent influencer inconsciemment le public.

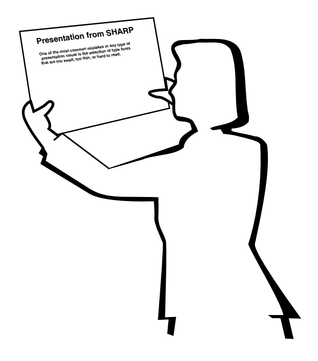
  Rouge—accélère le pouls et la respiration des spectateurs et encourage la prise de risque. Peut toutefois être associé avec des pertes financières.

  Bleu—a un effet calmant et conservateur sur le public mais peut également provoquer l'ennui chez un public d'affaires souvent inondé par des documents de cette couleur.

  Vert—stimule l'interaction.

  Noir—transmet un sentiment de finalité et de sûreté. Utilisez-le comme couleur de transition entre des diapositives pour passer d'une idée à une autre.

- Les couleurs du fond créent un impact majeur sur la façon dont une audience perçoit et mémorise un message.
  - Utilisez une ou deux couleurs vives pour accentuer.
  - Ombrez les messages importants.
- L'oeil a des difficultés à lire certains textes colorés sur des fonds ayant une certaine couleur. Par exemple, un texte et un fond en rouge et vert ou en bleu et noir sont difficiles à lire.
- Les personnes atteintes de daltonisme peuvent avoir des difficultés à distinguer le rouge et le vert, le marron et le vert, le violet et le bleu. Evitez d'utiliser ces couleurs ensemble.



Polices de caractères

- Une des erreurs les plus fréquentes lors des présentations visuelles est la sélection de polices de caractères trop petites ou trop difficiles à lire.
- Si vous ne savez pas ce qu'une police va donner sur un écran en fonction de ses différentes tailles, essayez de procéder ainsi: dessiner un rectangle de 6″ × 8″ sur une feuille de papier et imprimer plusieurs lignes de texte à l'intérieur du rectangle avec votre imprimante réglée sur une résolution de 300 ou 600 dpi (point par pouce). Faites varier les dimensions du texte pour avoir un titre, le texte lui-même et les rappels pour les cartes et graphiques. Maintenez l'impression devant vous les bras tendus. Votre texte ressemblera à cela sur un écran de 4′ (1,2 mètres) de large placé à 10′ (3 mètres), sur un écran de 7,5′ (2,3 mètres) de large placé à 20′ (6,1 mètres) et sur un écran de 12′ (3,7 mètres) de large placé à 30′ (9,1 mètres). Si vous ne pouvez pas lire le texte facilement, vous devrez mettre moins de mots sur vos images ou utilisez des polices plus larges.
- Concevez vos images de façon à ce qu'elles soient visibles par les spectateurs au dernier rang.
- Les fautes d'orthographe ont un effet désastreux sur une présentation. Prenez le temps de corriger et d'éditer votre travail avant que vos images ne fassent vraiment partie intégrante de votre présentation.
- Un texte avec des majuscules et des minuscules est plus facile à lire qu'un texte affiché en lettres majuscules.
- Il est également important de savoir si la police de caractères choisie a ou non des empattements. Les empattements sont de petits traits généralement horizontaux ajoutés en bas des jambages d'une lettre. Les polices avec empattements sont généralement considérées comme plus faciles à lire car elles aident l'oeil à se déplacer le long de la ligne d'impression.

Sans-serif

Serif



Bon Mauvais Bon

Presentation from SHARP

c. Installation

Lorsque vous donnez une présentation, vous devez «installer la scène», au sens propre comme au figuré, pour réussir. L'installation de la salle de présentation aura une influence non négligeable sur la manière dont le public vous percevra, vous et votre message. En utilisant ingénieusement l'emplacement et les outils suivants, vous pourrez améliorer l'impact de votre présentation.

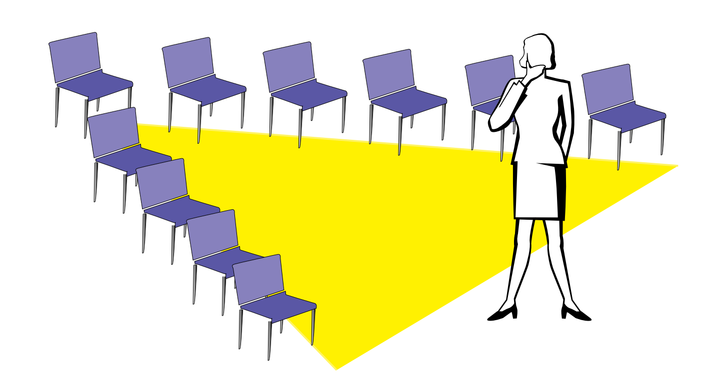
Eclairage—Un bon éclairage est un élément important pour une présentation réussie. Vous devrez vous efforcer d'avoir une distribution inégale de la lumière. Le public doit être capable de voir le visage du présentateur et vous devrez donc concentrer le maximum de lumière sur vous. Il sera important pour vous aussi de déchiffrer les réactions sur les visages et le langage corporel de votre public qui devra donc être légèrement éclairé. Mais l'écran doit être totalement dépourvu d'éclairage.

Scène— Si vous effectuez la présentation sur le même niveau que votre audience, la plupart des spectateurs ne pourront voir qu'un tiers de votre corps. Nous vous recommandons par conséquent de vous tenir sur une scène ou une plateforme si vous donnez une présentation à un public de 25 personnes ou plus. Plus vous êtes visible, plus c'est facile de communiquer avec le public.

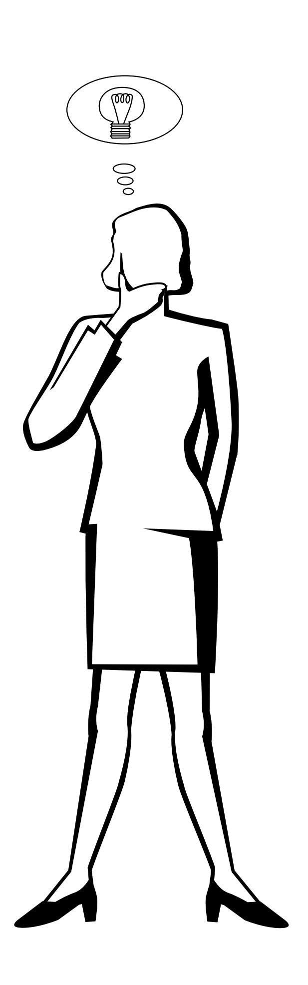
Podiums—Les meilleurs présentateurs évitent les podiums car ils cachent 75% du corps et restreignent les mouvements. Toutefois, beaucoup de personnes se sentent plus à l'aise derrière un podium car ils peuvent y mettre leurs notes et dissimuler leur gêne. Si vous devez utiliser un podium, placez-le à un angle de 45 degrés par rapport au public pour ne pas être complètement caché.

Images—Vos images devront être suffisamment larges et projetées assez loin pour que le public puisse les voir. La distance de vision optimale correspond à huit fois la hauteur de l'image pour lire des caractères de 24 points. Le bord inférieur de l'écran doit être situé à au moins 6′ (1,8 mètres) au-dessus du sol.

Ecran—L'écran doit toujours être placé au centre de la pièce de façon à ce que les membres de l'audience puissent le voir. Etant donné que les gens lisent de gauche à droite, vous devrez toujours vous placer à gauche du public lorsque vous commentez les images.



Sièges—Disposez les sièges selon la dynamique de votre présentation. Si la présentation dure plus d'une demi-journée, utilisez des sièges comme dans une salle de classe, chaise et table. Si vous voulez encourager l'audience à intervenir, placez les sièges en chevrons, en forme de «V». Si votre public est particulièrement restreint, une forme en «U» renforce encore les possibilités d'échange.



d. Répétition et présentation

- Le meilleur moment pour répéter est le jour ou le soir avant la présentation et non pas deux ou trois heures avant. Et le meilleur endroit, c'est la pièce où la présentation aura lieu. Réviser un discours dans un petit bureau est une chose. Prononcer un discours devant 100 personnes dans la salle de banquet d'un hôtel ou dans une classe est une chose totalement différente.
- Du fait des différences de vitesse de traitement des ordinateurs, excercez-vous aux transitions entre les diapositives pour qu'elles aient lieu en temps voulu.
- Si c'est possible, installez votre équipement bien à l'avance pour avoir le temps de régler les éventuels problèmes pouvant survenir en matière d'éclairage, d'alimentation, pour les sièges et l'audio.
- Vérifiez minutieusement chaque appareil que vous amenez. Inspectez les piles des télécommandes et les batteries des ordinateurs portables. Chargez la batterie de l'ordinateur avant la présentation et branchez l'adaptateur secteur par mesure de prudence.
- Assurez-vous de bien connaître le tableau de commande de votre projecteur et des télécommandes.
- Si vous utilisez un micro, vérifiez à l'avance et marchez dans la pièce pour voir s'il n'y a pas de problème d'écho. Eviter d'avoir à résoudre ces problèmes pendant la présentation.

e. Conseils de présentation

- Avant de commencer, visualisez-vous en train de faire une présentation extraordinaire.
- Révisez bien votre texte et mémorisez au moins les trois premières minutes de votre présentation pour vous concentrer sur votre rythme.
- Parlez aux premiers arrivants pour construire un rapport avec l'audience et vous sentir ainsi plus à l'aise.
- Ne soyez pas trop dépendant de vos images en récitant ce que votre public est déjà en train de lire. Ayez une connaissance suffisante de votre sujet pour donner la présentation aisément. Les images serviront ainsi à renforcer les points clés.
- Parlez d'une voix claire et assurée et utilisez le contact par l'oeil pour maintenir l'attention de l'audience.
- N'attendez pas la moitié de la présentation pour faire parvenir votre message. Si vous attendez et essayez de faire une «construction», vous pouvez perdre certaines personnes de votre public en route.
- Conservez l'attention de l'audience. La plupart des gens ne se concentrent que 15 à 20 minutes pendant une séance d'une heure et il est important de recapturer leur attention par intervalle. Utilisez des phrases comme: «Ceci est essentiel pour mon argumentation» ou «C'est absolument fondamental» pour leur rappeler que vous leur dites quelque chose qu'ils ont besoin d'entendre.

Glossaire

Ajus. écran
Fonction permettant d'ajuster une image sans garder un autre rapport hauteur/largeur initial que 4:3 pour projeter l'image en 4:3.

Compatibilité
Capacité d'utilisation avec différents modes de signaux d'image.

Compression et expansion intelligentes
Remise aux dimensions de grande qualité d'images de résolution inférieure ou supérieure pour correspondre à la résolution d'origine du projecteur.

Conversion E/P
Fonction de conversion d'une image affichée par exploration «entrelacée» ou «progressive».

Correction numérique Keystone
Fonction permettant de corriger numériquement une image déformée lorsque le projecteur est placé en angle.

DMD
Digital Micromirror Device™ (DMD™) de Texas Instruments.

Entrée ordinateur numérique directe
Borne d'entrée numérique mise au point par Silicon image et pouvant recevoir un signal numérique de la plateforme PC.

Fonction d'état
Affiche les réglages de chaque rubrique.

Fond
Image de réglage initial projetée lorsqu'aucun signal n'est entré.

GUI
Interface graphique utilisateur. Une interface utilisateur avec graphiques pour faciliter les opérations.

Horloge
Le réglage de l'horloge sert à ajuster le bruit vertical lorsque le niveau de l'horloge est incorrect.

Image de démarrage
Image affichée lorsque le projecteur est mis sous tension.

IrCOM
Fonction de transmission d'images fixes d'un ordinateur, d'un portable ou d'un appareil photo numérique par communication infrarouge pour des «présentations sans fil».

IrDA
Protocole standard pour communication sans fil.

IrTranP
Format standard (protocole) pour la transmission d'images.

Outils de présentation
Outils permettant de mettre l'accent sur les points essentiels d'une présentation.

PDF (Portable Document Format)
Format de documentation utilisé pour transférer le texte et les images à partir du CD-ROM.

Phase
Le déplacement de phase est un déplacement de synchronisation entre des signaux isomorphiques ayant la même résolution. Lorsque le niveau de phase est incorret, l'image projetée présente généralement un scintillement horizontal.

Point par point
Mode projetant les images dans leur résolution d'origine.

Rapport hauteur/largeur
Rapport entre la largeur et la hauteur d'une image. Ce rapport est à l'ordinaire de 4:3 pour une image d'ordinateur et de vidéo. Il existe également des images larges avec un rapport hauteur/largeur de 16:9 et 21:9.

RS-232C
Fonction de commande du projecteur à partir d'un ordinateur par les ports RS-232C du projecteur et de l'ordinateur.

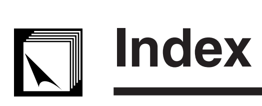
Sync sur vert
Mode de signal vidéo d'un ordinateur qui chevauche le signal de synchronisation horizontale et verticale vers une broche de signal de couleur verte.

Synchronisation
Synchronise la résolution et le déplacement de phase de deux signaux. Lors de la réception d'une image avec une résolution différente de celle de l'ordinateur, l'image projetée peut être déformée.

Synchronisation automatique
Pour optimaliser les images d'ordinateur en réglant automatiquement certaines caractéristiques.

Synchronisation composite
Signal combinant des impulsions de synchronisation horizontale et verticale.





Index

A

Ajus. écran 36

C

Câble audio d'ordinateur 11
Câble de contrôle de souris pour IBM PS/2 15
Câble de contrôle de souris pour Macintosh 15
Câble DIN-D-sub RS-232C 14
Câble d'ordinateur 11
Câble sériel de contrôle de souris 15
Capteur de télécommande 21
Capteur IrCOM 25
Capuchon d'objectif 51
Compression et expansion intelligentes 3
Connecteur de système de sécurité Kensington 49
Conversion E/P 39
Cordon d'alimentation 11
Cordon du capuchon d'objectif 51
Correction numérique Keystone 19

F

Fonction de mise hors tension automatique 38
Fonction d'état 45
Fond 41

G

GUI (Interface graphique utilisateur) 23

H

Horloge 29

I

Image de démarrage 42
IrCOM 25
IrDA 59
IrTranP 59

L

Langue d'affichage sur écran 26
Libérations des pattes de réglage 19
Losiciel de présentation avancée Sharp (SAPS) 25

O

Outils de présentation 44

P

PDF 6
Phase 29
Plaf+arr. 43
Plafond 20
Point par point 36
Port d'entrée INPUT 1 11
Port d'entrée INPUT 2 12
Port RS-232C 14
Prise d'entrée audio AUDIO INPUT 11
Prise d'entrée vidéo VIDEO INPUT 13
Prise d'entrée vidéo-S S-VIDEO INPUT 13
Prise secteur 11
Prises d'entrée audio AUDIO INPUT 13

R

Rapport hauteur/largeur 36
Récepteur de souris sans fil 21
Réglage de synchronisation automatique 30
Réglage mode spécial 32
Réglages de l'image 27
Réglages du son 28
Rétroprojection 20

S

Sélecteur souris/réglage (MOUSE/ADJ.) 21
Souris sans fil 21
Sync sur vert 52
Synchronisation 30

T

Télécommande 21
Témoin avertisseur de température 47
Témoin d'alimentation 16
Témoin de remplacement de lampe 47
Touche d'agrandissement (ENLARGE) 34
Touche d'arrêt sur image (FREEZE) 33
Touche de clic droit de souris (R-CLICK) 22
Touche de clic gauche de souris (L-CLICK) 22
Touche d'écran noir (BLACK SCREEN) 37
Touche de menu (MENU) 23
Touche d'entrée (INPUT) 17
Touche de redimensionnement (RESIZE) 36
Touche de rétro-éclairage (LIGHT) 22
Touche de sourdine (MUTE) 17
Touche de synchronisation automatique (AUTO SYNC) ... 29
Touche de validation (ENTER) 23
Touche d'outils (TOOLS) 44
Touche droit à l'erreur (UNDO) 19
Touche GAMMA 35
Touche IrCOM 25
Touche KEYSTONE 19
Touche pointeur laser (LASER) 22
Touches d'alimentation (ON/OFF) 16
Touches de réglage (▲/▼/◀/▶) 23
Touches de souris (▲/▼/◀/▶) 22
Touches d'intensité sonore (VOLUME +/−) 17

V

Valise de transport 51
Ventilateur de refroidissement (Orifice d'aération) 5



SHARP CORPORATION
OSAKA, JAPAN

Imprimé au Japon
TINS-6786CEZZ
T2278-A
9P08-JWG